

SENI KINETIK MATERIAL KAYU KARYA RUDI HENDRIATNO

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:

Gilang Surya Ramdani

NIM 13207241058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "*Seni Kinetik Material Kayu Rudi Hendriatno*" telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



Yogyakarta, 23 Agustus 2017

Muhajirin. S. Sn, M. Pd
NIP. 196501211994031002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “*Seni Kinetik Material Kayu Rudi Hendriatno*” ini telah dipertahankan di Dewan Penguji pada 28 Agustus 2017

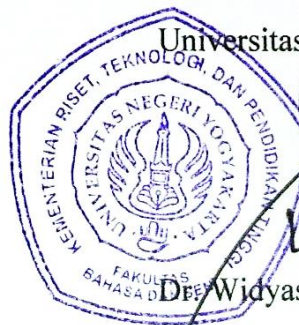
Dewan Penguji			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Muhajirin, S.Sn, M.Pd	Ketua Penguji	24 September 2017
Drs. Iswahyudi, M.Pd	Sekretaris Penguji	24 September 2017
Dr. Drs. I Ketut Sunarya, M.Sn	Penguji Utama	24 September 2017

Yogyakarta, 30 September 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Widyastuti Purbani, M.A

NIP 19610524 199001 2001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : **Gilang Surya Ramdani**

Nim : 13207241058

Progam Studi : Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan penulisan skripsi yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 28 Agustus 2017

Penulis



Gilang Surya Ramdani

NIM 13207241058

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحِيمِ الرَّحْمَن

Persembahan skripsi ini untuk:

Bapak Bambang Budi Hartono dan Ibu Jutik Winingsih tercinta, yang selalu mendukung dan berkat doa yang dipanjatkan, motivasi, kasih sayang, dan kerja keras mereka akhirnya saya dapat menyelesaikan amanah untuk menjadi sarjana

Anima Yuniarti yang selalu memberikan dukungan serta doa yang selalu menaungi .

Adiku Galant Surya Seto

Jeman-teman Pendidikan Kriya Angkatan 2013

Semua pihak yang telah membantu penulis

MOTTO

Berdoalah menengadah dengan Sang Pemurah, yakin akan kepedulian dengan insan serta harapan.

Berhentilah berharap dengan kenyamanan, hingga sadar kau tidur dan terbaring dengan rasa bangga kemalasan.

Ketika durasi akan terus mengejar, bergeraklah berubahlah hingga kau akan mengerti dan memahami arti dari durasi itu sendiri. Karena durasi, serta kehidupan masa depan memiliki korelasi yang sanggup menyeruakan ruang hati dan pikiran kini dan mati.

(Gilang Surya Ramdani)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul *Seni Kinetik Material Kayu Karya Rudi Hendriatno* dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bantuan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Retno Sri Ambarwati, M.Sn., Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Dr. Drs. I Ketut Sunarya, M.Sn, selaku Ketua Prodi Pendidikan Kriya yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak Muhajirin S.Sn, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan serta arahannya selama pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Rudi Hendriatno, selaku narasumber inti dan telah memberikan izin untuk pengambilan data mengenai seni kinetik yang beliau tekuni.
7. Anima Yuniarti yang telah memberikan arahan dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.
8. Rasta Satya yang telah membantu dalam proses dokumentasi penelitian.
9. Rekan-rekan Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan angkatan 2013 terutama Faizun, Kevin, Ria, Rico Okta, Andri, Maria, Cholis, Nurhadi, Zahra, Hesa, Dea, Nova, dan semua teman kelas B.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang juga telah memberikan dorongan dan bantuan baik moril maupun materiel selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Semoga bantuan serta dorongan yang telah mereka berikan dapat dicatat sebagai amal baik oleh Allah SWT. Akhirnya harapan penulis mudah-mudahan yang terkandung dalam tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 25 Agustus 2017

Penulis,


Gilang Surya Ramdani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Fokus Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan	5
E. Manfaat	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Pengertian Seni	7

2. Seni Kinetik	9
3. Tinjauan Tentang Kayu.....	16
a. Pengertian Kayu	16
b. Sifat-sifat Umum Kayu	17
c. Kayu Jati	19
d. Kayu Suren.....	21
4. Teknologi Kerja Kriya Kayu	22
a. Teknik Kerja Bangku.....	22
b. Teknik Kerja Mesin	23
c. Teknik Kerja Bubut.....	23
d. Teknik Raut.....	24
e. Teknik Sekrol.....	24
f. Teknik Ukir Pahat	25
5. Tinjauan Tentang Finishing	28
a. Teknik Politur	30
b. Teknik Bakar.....	30
c. Teknik Cat Duko.....	31
d. Teknik Semprot Clear	32
e. Teknik Sangkling	32
6. Unsur-unsur Seni Rupa	32
a. Garis	33
b. Gempal/Volume	34
c. Tekstur.....	35
d. Warna	36
e. Ruang	37
f. Gerak	37
7. Prinsip-prinsip Seni Rupa	39
a. Irama.....	39
b. Kesatuan	41
c. Dominasi/Penonjolan	42
d. Keseimbangan (<i>Balance</i>)	42

e. Proporsi	43
8. Tinjauan Tantang Karakteristik	45
9. Amati, Tiru, Modifikasi	46
10. Nilai Estetis	48
a. Wujud atau Rupa	51
b. Bobot atau Isi	51
c. Penampilan atau Penyajian	52
11. Kajian Nilai Moral	53
12. Kajian Tentang Makna	56
B. Penelitian Yang Relevan	58
1. Makna dan Tema Lukisan Karya Vivi Kurnia Kumalasari	58
2. Bentuk dan Makna Simbolik Pada Mihrab Masjid Raya Al-Muttaqum Prambanan Klaten	59
3. Karakteristik Topeng Kayu Sanggar Widoro Kandang Desa Krebet Bantul Yogyakarta	59
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	61
A. Desain Penelitian	61
B. Pendekatan Penelitian	62
C. Data Penelitian	63
D. Sumber Data	64
E. Teknik Pengumpulan Data	65
1. Observasi	66
2. Wawancara	67
3. Kepustakaan dan Dokumentasi	69
F. Instrumen Penelitian	70
G. Teknik Perisaan Keabsahan Data	72
1. Ketekunan Pengamatan	73
2. Triangulasi	74
H. Teknik Analisis Data	76
1. Proses Reduksi Data	77

2. Proses Penyajian Data	78
3. Proses Penarikan Kesimpulan	79
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	81
A. Hasil Penelitian	81
1. Latar Belakang Biografis	82
2. Perjalanan Seni Kinetik Rudi Hendriatno	85
3. Material Kayu dalam Karya Rudi Hendriatno	88
4. Karakteristik Karya Rudi Hendriatno	90
5. Proses Penciptaan Karya Rudi Hendriatno	94
B. Pembahasan	98
1. Pembahasan Karya	98
a. <i>Fate Macine</i> (Mesin Nasib)	98
b. Mabuk Cinta	107
c. <i>Beautiful Death</i>	118
2. Nilai Estetik Karya Rudi Hendriatno	129
BAB V PENUTUP	135
A. Kesimpulan	135
1. Karakteristik	135
2. Nilai Estetik	136
3. Makna	136
B. Saran	137
DAFTAR PUSTAKA.....	139
GLOSARIUM	145
LAMPIRAN.....	149

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Group Exhibition Rudi Hendriatno Hendriatno Bidang KriyaKayu di Indonesia maupun di Luar Negeri	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1:	Kayu Jati
Gambar 2:	Kayu Suren
Gambar 3:	<i>Fate Machine I</i>
Gambar 4:	Globe
Gambar 5:	Kubah Masjid
Gambar 6:	Mabuk Cinta
Gambar 7:	<i>Winged Corkscrew</i>
Gambar 8:	<i>Beautiful Death</i>
Gambar 9:	<i>Kennedy Chair</i>
Gambar 10:	Wawancara dengan Rudi Hendriatno
Gambar 11:	Wawancara dengan Dedi Shofianto
Gambar 12:	Wawancara dengan Rio Raharjo
Gambar 13:	Detail Karya <i>Beautiful Death</i>
Gambar 14:	Komponen Tuas Penggerak <i>Beautiful Death</i>
Gambar 15:	Komponen <i>Beautiful Death</i>
Gambar 16:	<i>Wood Engine</i>
Gambar 17:	<i>Takeoff</i>
Gambar 18:	<i>Manual Senso</i>
Gambar 19:	<i>Beautiful Death II</i>
Gambar 20:	Komposisi
Gambar 21:	Piano
Gambar 22:	<i>Roll Royce</i>
Gambar 23:	<i>Fate Machine IV</i>
Gambar 24:	<i>Fate Machine V</i>
Gambar 25:	<i>Fate Machine II</i>
Gambar 26:	Komponen-komponen Karya

SENI KINETIK MATERIAL KAYU KARYA RUDI HENDRIATNO

Oleh Gilang Surya Ramdani

NIM 13207241058

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik, nilai estetik, dan makna yang terkandung dalam seni kinetik karya Rudi Hendriatno.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan peneliti sebagai instrumen utama. Pengumpulan data didukung pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Dengan alat bantu meliputi, kamera yang digunakan sebagai alat bantu dokumentasi, *handphone* sebagai alat perekam suara. Subjek penelitian terdiri dari tiga karya seni kinetik Rudi Hendriatno yang representatif. Teknik penentuan validitas atau keabsahan data menggunakan triangulasi dan ketekunan pengamatan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan: a) reduksi data, b) *display* data/penyajian data dan c) penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa karakteristik seni kinetik material kayu karya Rudi Hendriatno meliputi; 1) semua karya Rudi Hendriatno menggunakan material kayu sepenuhnya, 2) menggunakan tuas penggerak tunggal pada setiap karyanya, 3) Rudi Hendriatno tidak menggunakan gambar kerja ketika proses penciptaan, 4) Rudi Hendriatno membuat dan menyusun komponen yang variatif dengan model amati, tiru, dan modifikasi untuk menarik interaksi penonton menggerakkan karya, 5) sistem penggerak karya menggunakan sistem mekanik manual dengan interaksi penonton sebagai sumber gerak, 6) teknik *sangkling* sebagai teknik *finishing* karya. Nilai estetik secara keseluruhan dari karya seni kinetik Rudi Hendriatno dibangun dengan susunan antar komponen terstruktur dan memiliki fungsi gerak mekanik manual saling terhubung membentuk kesatuan harmonis, disertai adanya korelasi antar bentuk, komponen, serta gerak yang berkaitan mendeskripsikan kandungan makna dalam setiap karya. Makna karya seni kinetik Rudi Hendriatno menunjukkan bagaimana penerapan nilai-nilai kehidupan yang seharusnya dijalankan untuk terciptanya kehidupan yang dicita-citakan.

Kata kunci: **Kinetik, Karakteristik dan Makna.**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Indonesia memiliki potensi sumber daya seni yang melimpah ruah, berangkat dari seni tradisi hingga seni modern. Mengacu dari potensi-potensi yang silih berganti dan mengisi keberagaman perkembangan seni Indonesia. Mulai dari seni rupa maupun seni kriya semua berada dalam progres yang signifikan. Kota Yogyakarta tidak bisa dipungkiri merupakan salah satu barometer seni di Indonesia. Tidak lepas dari pelaku seni yang mendukung berkembang pesatnya berbagai cabang seni. Muncul pembaruan dan penggabungan ide dan inovasi di era baru dari para seniman khususnya di Kota Yogyakarta. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, seniman Indonesia mencoba berinovasi dalam berkarya, salah satunya seni kinetik yang belum terlalu bergaung di dunia seni rupa Indonesia. Seni kinetik menurut Hujatnikajennong (2011) bahwasanya :

“Seni kinetik lantas identik dengan estetisasi mesin. Narasi sejarah seni kinetik di Barat ini masih bisa diperpanjang dengan perkembangan baru pada dasawarsa 1980-an ketika komputerisasi dan digitalisasi mulai merambah praktik artistik. Praktik perkembangan seni kinetik telah berkembang bersama teknologi robotik dan intelegensia artifisial. Perkembangan teknologi diiringi dengan kolaborasi antara seni, sains dan teknologi.”

Perkembangan seni itu sendiri tidak lepas dari seni masa lalu yang sudah menunjukkan eksistensinya terlebih dahulu. Seperti yang dikemukakan Adjat Sakri

(1989: 28) bahwa: “Perkembangan seni pada abad XX ini menentukan kearah pembentukan bermacam-macam aliran yang timbul dan akan membuat kebebasan yang luas bagi para seniman”. Mencakup tentang kemajuan global dengan perkembangan teknologi, seorang seniman dihadapkan dengan bagaimana cara mengeksplorasi kemampuan diri dengan didukung fleksibelitas modern dengan berelasi teknologi global.

Merefleksikan energi alam maupun energi buatan dalam suatu karya yang bernilai estetis. Tidak dipungkiri teknik serta media untuk menciptakan karya seni yang dikembangkan semakin beragam. Peran para seniman untuk menggali dan memaparkan seni yang telah maju berkembang dengan arus globalisasi. Memberikan khasanah keberagaman seni di Yogyakarta dan tentunya di Indonesia, agar dapat memberikan daya saing secara global.

Lingkup bidang seni memiliki material yang mendasari penciptaan seni itu sendiri dan memiliki sisi objektif karya yang akan dipresentasikan. Pernyataan tersebut ditegaskan dengan pendapat Muharram dan Sundaryanti (1992: 3) “Hakikat karya seni rupa sendiri adalah ungkapan ide/gagasan, perasaan, emosi yang dicurahkan dalam wujud dua atau tiga dimensi”. Dengan mempresentasikan berbagai macam teknik seni yang semakin beragam para seniman semakin bebas mengekspresikan diri mereka dalam media. Antara material dan seniman selalu terjadi semacam dealektif yang berbeda-beda, terhubung perbedaan material, maka untuk melaksanakan maksud secara bulat diperlukan material setepat-

tepatnya (Sidik, 1969: 11). Serta bagaimana menimbulkan ketertarikan khalayak untuk dapat berinteraksi dengan sebuah karya seni terutama pada karya seni kinetik yang mengutamakan gerak.

Seni kinetik merupakan salah satu seni rupa modern yang dapat dikatakan masih belum terlalu menunjukkan eksistensinya di kalangan seni rupa Indonesia, tidak banyak buku maupun teori yang membahas mengenai seni kinetik atau sering disebut gerak dalam seni. Seni kinetik di Indonesia sudah merambah di kolaborasi ranah seni instalasi, seni patung, seni kriya dan seni lainnya. Ini dilatarbelakangi respon seniman terhadap lingkungan dan kehidupannya. Namun ada yang menarik dalam berkembangnya seni kinetik Indonesia, dimana seni kinetik berpadu dengan seni tradisi. Seperti yang diaplikasikan oleh seniman Heri Dono asal Yogyakarta, dengan penggabungan objek utamanya menggunakan wayang. Selain Heri Dono, seniman yang menekuni seni kinetik di Indonesia salah satunya adalah Rudi Hendriatno.

Rudi Hendriatno adalah salah satu seniman seni kinetik di Yogyakarta, yang konsisten hingga kini dalam keikutsertaan pameran dan workshop seni. Seni kinetik karya Rudi Hendriatno mempunyai sisi yang unik. Keunikan karya Rudi Hendriatno adalah konsistensi material dan komponen-komponennya menggunakan kayu jati dikombinasikan dengan kayu suren dalam karyanya. Tidak menggunakan sensor atau mesin untuk mewujudkan unsur geraknya akan

tetapi menggunakan partisipasi dan interaksi dari penonton untuk menggerakkan karya seni kinetik tersebut.

Tema dalam karyanya mengusung tema kehidupan, moral, dan spiritual. Penciptaan sebuah karya tidak lepas dari pengalaman hidup, rutinitas keseharian, dan perjalanan seorang seniman dalam proses memakmurkan lahir dan batiniah seniman. Karya Rudi Hendriatno dipengaruhi dari latarbelakang insan perantuan, mengingat Rudi Hendriatno merantau dari Padang yang memutuskan mendalami dan bergelut dalam ekosistem seni Yogyakarta.

Melalui penelitian ini penulis akan mendeskripsikan seni kinetik karya Rudi Hendriatno. Serta kajian estetika karya seni kinetik material kayu Rudi Hendriatno ditinjau dari segi unsur seni rupa serta makna kehidupan maupun moral yang muncul dalam karya tersebut, sehingga pada akhirnya dapat ditarik kesimpulan mengenai seni kinetik material kayu Rudi Hendriatno.

B. Fokus Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah, banyak masalah-masalah yang perlu dibahas secara mendetail, terutama yang berkaitan dengan karakteristik seni kinetik karya Rudi Hendriatno material kayu ditinjau dari unsur unsur visual, nilai estetis dan makna.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik seni kinetik karya Rudi Hendriatno dengan material kayu.
2. Bagaimana nilai estetik yang ada dalam seni kinetik karya Rudi Hendriatno dengan material kayu.
3. Bagaimana makna yang terkandung dalam seni kinetik karya Rudi Hendriatno material kayu.

D. Tujuan

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan karakteristik seni kinetik karya Rudi Hendriatno dengan material kayu.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan nilai estetik yang ada dalam seni kinetik karya Rudi Hendriatno dengan material kayu.
3. Mengetahui dan mendeskripsikan makna yang terkandung dalam seni kinetik karya Rudi Hendriatno material kayu.

E. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan memberikan informasi dan pengetahuan yang akurat terhadap perkembangan dan penerapan kriya kayu dalam seni kinetik, sehingga menambah wawasan dan pengetahuan mengenai seni rupa baru.

2. Secara Praktis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi, memberikan manfaat dan dapat menjadi bahan kajian dalam usaha menginovasi kriya kayu dan seni kinetik.
- b. Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi bagi masyarakat mengenai karakteristik, nilai estetis, dan makna yang terkandung dalam seni kinetik karya Rudi Hendriatno dengan material kayu.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Seni

Ketika berbicara tentang definisi seni, ada berbagai macam kutipan dan referensi yang menggiring ke pemahaman kita tentang pengertian seni itu sendiri. Karena pada perjalanannya, definisi kata seni terus berkembang dengan penyesuaian dari keadaan dan waktu. Perspektif seni telah berjalan pada tahapan eksploitasi bahan material hingga berbagai macam teknik untuk mempresentasikannya.

Menurut pendapat Soedarso Sp, pengertian seni dalam *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* (1987: 5) menegaskan :

Seni adalah hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan manusia yang pokok, melainkan usaha untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya, memenuhi kebutuhan yang spiritual sifatnya.

Jadi seni merupakan hasil karya manusia dapat tercipta bukan semata-mata karena keterampilan saja yang unggul. Tetapi juga keselarasan batin dan penghayatan yang berperan untuk pemenuhan kebutuhan diri. Menurut Sahman (1993: 1), seni adalah suatu komunikasi yang di dalamnya dapat dijumpai adanya

seniman dan kegiatan mencipta, penghayat, dan kegiatan berapresiasi, serta karya seni.

Memunculkan dalam diri sendiri suatu perasaan yang seseorang telah mengalaminya dan setelah memunculkan itu dalam diri sendiri kemudian dengan perantaraan berbagai gerak, garis, warna, suara, atau bentuk yang diungkapkan dalam kata-kata, demikian memindahkan perasaan itu sehingga orang-orang lain mengalami perasaan yang sama ini adalah kegiatan seni (The Liang Gie.1996: 33). Menurut Bastomi (1990: 1), bahwa seni melekat hampir pada seluruh aspek kehidupan manusia.

Seni atau kesenian itu adalah penciptaan dari segala hal yang memiliki sebuah nilai keindahan, keindahan tersebut yang dapat ditangkap oleh indera kita. Dalam perkembangannya seni hadir pada setiap jengkal kehidupan dan sejarah manusia yang beranekaragaman dalam berekspresi. Mengutip pendapat Ki Hajar Dewantara (dalam Bastomi, 1992: 20), seni merupakan segala perbuatan manusia yang muncul dari permukaannya dan bersifat indah, sehingga mampu menggerakkan jiwa serta perasaan manusia. Senada dengan pendapat Ki Hajar Dewantara, Djelantik (2001: 14) menegaskan bahwasanya hal-hal yang diciptakan dan diwujudkan oleh manusia, yang dapat memberi rasa kesenangan dan kepuasan dengan pencapaian rasa indah kita sebut dengan kata seni.

Seni tidak lepas dari seorang seniman yang terus mendalami dunia seni yang dipilihnya untuk jalan hidupnya. Seperti halnya seniman yang berangkat dari

seni rupa yang diharuskan mengeksplorasi kemampuan diri dengan kepekaan lingkungannya yang diwujudkan melalui perspektif dari karya-karyanya. Seniman yang kreatif adalah seniman yang peka terhadap lingkungan hidupnya, baik tradisi budaya maupun kekayaan faktual lingkungan (Jakob Sumardjo, 2000: 11).

Berdasarkan penjabaran pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seni merupakan kegiatan manusia dalam mengekspresikan gagasan atau pendapat disertai kepekaan rasa melalui kemampuan yang dimiliki dengan karya-karyanya. Seni merupakan salah satu media untuk menawarkan pengalaman batin yang merupakan ekspresi jiwa seniman yang dipresentasikan dengan nilai keindahan untuk mendapatkan kepuasan dan kenikmatan yang dapat menimbulkan pengalaman batin pada apresiator.

2. Seni Kinetik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kinetik adalah berhubungan dengan gerak. Kinematika adalah cabang pengetahuan yang berhubungan dengan pengaruh gaya pada gerak benda, ilmu gerak. Kinematika dalam dunia seni disebut sebagai seni kinetik (*kinetic art*). Sedangkan dalam ilmu fisika implementasi energi kinetik adalah bagian dari tenaga suatu benda yang dimiliki benda itu karena geraknya. Pada dasarnya seni kinetik merupakan cabang dari seni rupa yang mengaplikasikan bentuk-bentuk tiga dimensional.

Seni kinetik lebih mengutamakan gerak dalam mempresentasikan karyanya, karena seni kinetik dapat diartikan sebagai pendalaman unsur gerak dalam seni. Sehingga mengimplementasikan gerak nyata sebagai elemen yang mendasarinya. Pengamatan secara spesifik kinetik sudah menjadi salah satu cara dalam berseni, bukan sekedar mengatakan gerak menjadi elemen dalam pembuatannya. Tidak hanya dengan benda yang memiliki wujud gempal padat, meliputi juga kinetik yang terjadi pada udara, air, dan cahaya. Tetapi pada intinya adalah adanya pergerakan suatu benda.

Kinetic Art atau seni kinetik memiliki definisi-definisi tersendiri, sedangkan seni kinetik menurut Harold Osborne dalam buku “*Art As Image and Idea*”(1981: 289) :

From about the middle of the 19th c. the word ‘kinetics’ entered the vocabulary of science to denote the branch of dynamics which investigates the relations between the motions of bodies and the forces acting upon them, in contrast to ‘statics’, which is concerned with bodies in equilibrium.

Terjemahan bebas : Diperkirakan dari pertengahan abad ke-19 dunia mencatat ‘kinetik’ dalam kosakata sebagai ilmu pengetahuan yang menunjukkan cabang dari dinamika yang mana menyelidiki hubungan antara gerak benda dan kekuatan melawan senjata mereka, dalam melawan dengan statis “diam”, yang mana dalam kegelisahan dengan benda dalam keseimbangan.

Ketertarikan pencampuran media dengan pemahaman struktur penyusunan seni dikombinasikan dengan kemajuan teknologi. Membuat seni kinetik berkembang pesat di Eropa dan Amerika. Menilik sejarahnya seni kinetik berawal

dari karya Marchel Duchamp yang berjudul *Bicycle Wheel* (1913). Pada karya tersebut Marchel Duchamp memasang roda sepeda bekas di atas bangku kayu dan roda bekas tersebut dapat bergerak berputar, karya *Bicycle Wheel* diakui sebagai awal lahirnya seni rupa kinetik (*kinetic art*).

Berawal dari karya Marchel Duchamp, setelah perang dunia pertama bermunculan beberapa gagasan mengenai seni kinetik. Di Rusia setelah perang dunia I, gagasan tentang seni kinetik muncul pertama kali oleh beberapa seniman: Tatlin, Rodchenko, Naum Gabo, dan Pevsner, mereka berusaha mengedepankan gagasan tersebut dengan simultan, kemurnian, dan kekuatan ungkapannya dapat ditemukan di *Realistic Manifesto* yang dipublikasikan oleh Gabo dan Pevsner pada bulan Agustus 1920 (Kartika, 2004: 118). Naum Gabo (Prawira, 2016: 180) mengemukakan bahwa :

“Seni rupa yang kontruktrif bukanlah hanya tiga dimensi, melainkan empat dimensi, sepanjang kiat mencoba membawa unsur waktu ke dalamnya. Dengan “waktu” saya maksudkan gerakan, ritme, irama: yaitu gerakan aktual maupun yang dibuat-buat (ilusif) yang ditanggapi lewat alur garis-garis dan bentuk bentuk dalam seni rupa maupun lukisan. Menurut hemat saya ritme dalam suatu karya seni sama pentingnya dengan ruang (*space*), struktur, dan imaji (kesan).”

Naum Gabo dan Pevsner merupakan kakak beradik memprakarsai seni kinetik atas pengaruh dadaisme dan konstruktivisme. Gabo merupakan seniman dengan latar belakang karya-karya konstruktivisme. Ketika penciptaan karya konstruktivisme, Gabo dan Pevsner membuat patung kontruksi kinetik (*kinetic*

contruction) menggunakan tongkat logam yang digerakkan menerapkan sistem motor listrik sehingga menghasilkan efek gelombang.

Seni kinetik merupakan penggambaran imajinasi atau ide yang dipikirkan secara matematis dengan eksplorasi disertai implementasi teknologi secara kompleks, selanjutnya dipengaruhi oleh keterampilan dan bentuk serta pola estetik seni sehingga adanya berkesinambungan antara keindahan, gerak, dan teknologi. Dengan kata lain seni kinetik merupakan kolaborasi antara seni, sains dan teknologi.

Hujatnikajennong (2011) mengungkapkan bahwa “seni kinetik lantas identik dengan estetisasi mesin. Narasi sejarah seni kinetik di Barat ini masih bisa diperpanjang dengan perkembangan baru pada dasawarsa 1980-an ketika komputerisasi dan digitalisasi mulai merambah praktik artistik. Hari-hari ini, praktik seni kinetik telah berkembang bersama teknologi robotik dan intelegensia artifisial. Pencanggihannya didukung oleh kolaborasi antara seni, sains dan teknologi.”

Seiring perkembangannya seni kinetik identik dengan gerak yang dikategorikan menjadi dua sumber kinetik meliputi kinetik alami (*natural kinetic*) dan kinetik buatan (artifisial kinetik). Natural kinetik menurut Feldman (1967: 387):

The category describe the operation of invisible, nonmechanical forces which drive Calder mobiles, for example wind currents, gravity, temperature, and humidity changes in the enviroment of the work. The weathervane and the windmill exploit such energy sources, although for different purpose, in the out-of-doors.

Terjemahan bebas : Kategori ini mendeskripsikan pengoprasian dari kekuatan yang tidak dapat dilihat dan non mekanik yang dipelopori oleh patung-patung bergerak karya Calder, misalnya berbagai arus angin, gaya

tarik bumi, temperature dan beberapa perubahan tingkat kelembapan dalam lingkungan.

Sedangkan pembahasan dalam kategori *artifisial kinetic*, Feldman (1967:

388) mengatakan:

This category designed man-made motive force used to drive sculpture which would not achieve motion either spontaneously or by the introduction of a small initial "push" from outside.

Terjemahan bebas : Kategori ini menunjukkan buatan manusia yang digunakan untuk menggerakkan berbagai patung yang tidak akan bergerak, baik secara spontan maupun dengan suatu rangsangan suatu "dorongan" awal kecil dari luar.

Pada perjalanannya seni kinetik menurut pandangan dunia luar adanya kesepahaman tentang seni kinetik dengan seni optikal. Keduanya memiliki kesamaan tentang pemanfaatan gerak. Namun menurut Cyrill Barret dalam buku "*Concept of Modern Art*" halaman 220 menegaskan :

Although both may produce their effects by means of illusion, the Op artists produce the impression of movement by means of illusions, where as the kinetic artist do exactly the opposite : the produce illusion by means of movement.

Terjemahan bebas : Walaupun keduanya mungkin membuat atau menciptakan efek-efek atau pengaruh pengaruhnya dengan memakai ilusi, seniman Op menciptakan kesan gerak dengan menggunakan ilusi, sebaliknya seniman kinetik melakukan kebalikannya : mereka menciptakan ilusi dengan memakai gerak.

Seni kinetik memiliki keberagaman jenis dalam penyajiannya. Korelasi antar seni dan teknologi menjadi syarat fundamental bagi pengerjaan seni kinetik. Menilik dari sejarahnya, Barret (Prawira, 2016: 188) mengemukakan konsep seni kinetik meliputi :

- a. Karya kinetik adalah karya yang melibatkan gerak yang sesungguhnya.

Karya yang benar-benar bergerak mungkin berbeda antar satu dan yang lainnya, bergantung pada daya penggerak yang digunakan. Ada dua daya penggerak yang biasa digunakan pada karya semacam ini, yaitu (a) gerak dengan motor listrik sebagai bagian dari karyanya, (b) gerak dengan tenaga alam seperti pada karya Alexander Calder, Kenneth Martin dan George Rickey yang memanfaatkan gerak yang dihasilkan oleh udara atau angin.

- b. Karya statis yang menghasilkan kesan gerak akibat gerakan penonton.

Karya statis yang melibatkan gerakan di pihak penonton dimulai pada tahun 1920 oleh Machael Duchamp dalam karyanya Rotative Plaque Verre. Seniman lain yang menciptakan karya-karya seperti itu adalah J.R Soto yang mencoba menggali kemungkinan-kemungkinan artistik dan fenomena optis dalam ‘susunan getaran’(*vibrating-structure*) dan metamorfosa. Hal yang selalu menarik dari karya-karya Soto ialah transformasi elemen-elemen, ‘dematerialisasi’unsur-unsur dari padat.

- c. Karya yang melibatkan pantulan cahaya.

Karya semacam ini paling tidak melibatkan beberapa unsur yang berkaitan dengan cahaya, seperti (a) sumber cahaya, (b) sorotan cahaya terfokus, atau (c) pancaran cahaya baik terfokus atau tidak, dan penghias permukaannya. Ketiganya mungkin termasuk bagian dari karya atau jika dalam ruang,

mengelilingi dinding sekitar karya. Keterlibatan pantulan cahaya menciptakan lingkungan artistik, namun pusat perhatian dapat saja berubah-ubah.

d. Karya yang membutuhkan partisipasi penonton.

Pada seni konvensional, umumnya pengamat kurang memainkan peran dan mereka boleh dikatakan pasif. Pada dasarnya mereka mengagumi karya seni sebagai produk imajinasi orang lain, tanpa melibatkan dirinya sendiri. Kini mereka diharapkan masuk kedalam hubungan yang lebih dekat dengan karya, dengan menjadi bagian aktif dalam karya tersebut. Partisipasi penonton mulai dari kegiatan terbatas, seperti penempatan karya tersebut terhadap gerakan penonton, sampai pada pembangunan sesungguhnya.

Seni kinetik pada dasarnya memanfaatkan gerak yang dibuat pada suatu karya seni. Dengan objek seni yang dapat bergerak vertikal, horizontal, maupun berputar. Penyusunan objek dari berbagai material seperti kaca, kayu, logam, dan berbagai macam material yang dapat dikombinasikan satu sama lainnya. Karya seni kinetik memberikan pengalaman baru akan ruang, irama akibat gerak berulang, struktur, dinamika, mekanika yang diiringi dengan estetika yang dipadukan pada kondisi yang dapat merangsang seluruh bagian syaraf motorik. Pada titik tersebut ketika dihadapkan pada karya seni kinetik, rasa kagum akan muncul melihat karya tersebut bergerak, hingga berlanjut dengan pemahaman terbentuk gerak yang sarat akan makna serta narasi-narasi mulai tersamarkan dengan kekaguman dan kenikmatan gerak yang disajikan.

3. Tinjauan Tentang Kayu

a. Pengertian Kayu

Kayu merupakan salah satu bahan dari alam yang dapat diolah menjadi alat guna maupun alat seni. Ditilik dari tujuannya kayu dapat dibedakan atas kayu pertukangan, kayu industri, dan kayu bakar (J.F. Dumanauw, 2001: 13). Perlu kecermatan dan ketepatan teknologi untuk mengolah kayu pada bagian tertentu yang dapat digunakan sebagai bahan dasar penggunaan. Menurut Enget, dkk (2008: 21) kayu dapat didefinisikan sebagai sesuatu bahan, yang diperoleh dari hasil pemungutan dan penebangan pohon-pohon di hutan, sebagai bagian dari suatu pohon.

Di Indonesia penggunaan kayu untuk keperluan konstruksi, dilihat dari segi ekonomi, sangatlah menguntungkan karena jumlah dan jenisnya yang sangat beragam (Surya, 2004: 01). Perjalanan kayu sebagai bahan dasar guna di Indonesia, dilatarbelakangi letak geografisnya. Indonesia berada pada garis khatulistiwa yang beriklim tropis, merupakan daerah kaya akan hujan dan cahaya matahari yang memungkinkan pepohonan tumbuh subur di hutan Indonesia. Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai kekayaan hayati yang beragam terutama di Sumatra, Kalimantan, dan Papua. Berdasarkan keunggulan tersebut maka kayu dapat dikatakan sebagai salah satu komoditas yang menjanjikan. Menurut Frick (2006: 17) perdagangan kayu sebagai hasil utama dari hasil hutan di Indonesia; disebutkan bahwa kayu digolongkan menjadi dua meliputi (1) kayu

perkakas yang terdiri dari kayu kasar / mentah (dolak) dan kayu masak (kayu gergajian), (2) kayu bakar yang juga sebagai arang.

b. Sifat-Sifat Umum Kayu

Kayu memiliki sifat elastis, ulet, mempunyai ketahanan terhadap pembebanan yang tegak lurus dengan seratnya atau sejajar seratnya (Frick, 2006: 17). Menurut Enget (2008: 26) kayu dari berbagai jenis pohon memiliki sifat yang berbeda-beda. Sifat yang berbeda tersebut menyangkut: sifat anatomi kayu, sifat fisik kayu, sifat mekanik, dan sifat kimia kayu. Dari sekian jenis kayu tersebut, ada beberapa sifat umum yang terdapat pada semua jenis kayu. Sifat-sifat umum kayu tersebut meliputi :

- a. Semua batang pohon mempunyai pengaturan *vertikal* dan sifat *simetri radial*.
- b. Kayu tersusun dari sel-sel yang memiliki bermacam-macam tipe, dan susunan dinding selnya terdiri dari senyawa-senyawa kimia berupa *selulosa* dan *hemi selulosa* (unsur karbohidrat) serta berupa *lignin* (non karbohidrat).
- c. Semua kayu bersifat *anisotropik*, yaitu memperlihatkan sifat-sifat yang berlainan jika diuji menurut tiga arah utamanya (*longitudinal*, *tangensial*, dan *radial*). Hal ini disebabkan oleh struktur dan orientasi selulosa dalam dindingsel, bentuk memanjang sel-sel kayu, dan pengaturan sel terhadap sumbu vertikal dan horizontal.

- d. Kayu merupakan suatu bahan yang bersifat *higroskopik*, yaitu dapat kehilangan atau bertambah kelembabannya akibat perubahan kelembaban dan suhu udara di sekitarnya.
- e. Kayu dapat diserang makhluk hidup perusak kayu, dapat terbakar, terutama jika kayu dalam keadaan kering.

Pada proses pengolahan lanjutan bahan pasti didapati kemudahan dan kesulitan, memungkinkan beberapa faktor yang mempengaruhinya. Faktor tersebut dapat meliputi kelebihan dan kelemahan yang mendasar pada bahan. Sedangkan bahan kayu memiliki kelebihan dan kelemahan, menurut Surya (2004: 1-2) kelebihan dan kelemahannya meliputi :

Keunggulan lain material kayu saat ini diantaranya adalah :

- 1. Mudah dalam pengerjaannya dan dapat dibuat hanya dengan alat-alat sederhana, misalnya gergaji.
- 2. Tidak mengantarkan panas.
- 3. Tidak mengantarkan listrik.
- 4. Relatif lebih ringan jika dibandingkan dengan besi atau baja.

Kerugian menggunakan material kayu adalah sebagai berikut :

- 1. Mudah terbakar.
- 2. Kekuatan dan keawetan kayu sangat tergantung dari jenis dan umur pohonnya.
- 3. Cepat rusak oleh pengaruh alam, seperti hujan dan sinar matahari.
- 4. Dapat dimakan serangga – serangga kecil seperti rayap.

5. Kekuatan kayu tidak seragam walaupun dari jenis pohon yang sama.

c. Kayu Jati

Jati merupakan salah satu kayu bahan andalan industri kayu di Indonesia yang memiliki kualitas kayu yang tinggi. Pohon jati dapat tumbuh mencapai hingga 30-40cm, dan dapat berkembang dengan keadaan tanah yang kurang kandungan air. Kayu jati atau latinnya disebut *tectona grandis*, adalah jenis kayu yang termasuk dalam kelas awet I-II, dan kelas kuat II (Enget, 2008: 34).



Gambar 1 : **Kayu Jati**
(Dokumentasi : Gilang Surya Ramdani, Agustus 2017)

Pohon jati memiliki sifat mudah kering namun kandungan air dan minyak merata. Walaupun memiliki sifat keras namun jati merupakan kayu yang ulet dan memiliki tekstur serta pola yang indah. Menurut Enget, dkk (2008: 34)

selain mempunyai corak yang indah, kayu jati juga mempunyai sifat pengerjaan yang mudah sampai sedang. Maka jati lebih disukai untuk membuat furniture interior rumah serta barang kerajinan yang bernilai ekonomi.

Kayu jati dalam kegunaannya adalah termasuk kayu yang istimewa karena dapat digunakan untuk semua tujuan (Enget, dkk, 2008:34). Kelemahan industri yang menggunakan kayu jati sebagai bahan dasarnya adalah permintaan kayu jati yang tinggi namun perkembangbiakan kayu jati sangat lambat.

Menurut sifat-sifat kayunya, di Jawa orang mengenal beberapa jenis jati (Mahfudz dkk, 2009: 34):

- 1) Jati *lengo* atau jati malam, memiliki kayu yang keras, berat, terasa halus bila diraba dan seperti mengandung minyak (Jw.: *lengo*, minyak; malam, lilin). Berwarna gelap, banyak berbercak dan bergaris.
- 2) Jati *sungu*. Hitam, padat dan berat (Jw.: *sungu*, *tanduk*).
- 3) Jati *werut*, dengan kayu yang keras dan serat berombak.
- 4) Jati *doreng*, berkayu sangat keras dengan warna *loreng-loreng* hitam menyala, sangat indah.
- 5) Jati kembang.
- 6) Jati kapur, kayunya berwarna keputih-putihan karena mengandung banyak kapur. Kurang kuat dan kurang awet.

d. Kayu Suren/surian

Surian atau suren adalah termasuk tumbuhan anggota marga *Toona*, suku *Meliaceae*. Tumbuhan ini dikenal sebagai penghasil kayu berkualitas baik. Di alam ditemukan mulai dari Afganistan terus ke timur hingga Australia dan Korea.



Gambar 2 : **Kayu Suren**
(Dokumentasi Gilang Surya Ramdani, Agustus 2017)

Kayu suren (*toona sureni merr*) merupakan jenis kayu yang memiliki warna merah daging. Kayu suren ini memiliki sifat kembang susut besar dan tingkat keretakan tinggi. Menurut Enget (2008:34) kayu suren juga memiliki tekstur yang agak keras dan agak halus, serat lurus bergelombang dan termasuk dalam kategori kayu kelas awet IV dan kelas kuat III-IV dengan berat jenis kering udara rata-rata 0,39. Berdasarkan sifat-sifat yang ada, kayu suren ini biasanya digunakan untuk kayu perkakas, papan, peti, kotak serutu, kayu

bangunan, *plywood*, rangka pintu dan jendela, kayu perkapalan, seni ukir dan pahat, potlot, *moulding*. (PIKA, 1981). Rudi Hendriatno berpendapat kayu suren memiliki sifat tidak mudah pecah, sifat elastis, serta memiliki serat padat namun lunak (dalam wawancara pada tanggal 20 Agustus 2017, di Studio 211 Kersan).

4. Tinjauan Teknologi Kerja Kriya Kayu

Menurut Enget dkk (2008: 229), terdapat berbagai teknologi kerja dalam kriya kayu, yaitu:

a. Teknik Kerja Bangku

Pekerjaan kerja bangku penekanan pada pembuatan benda kontruksi dengan alat tangan dan dilakukan di bangku kerja. Pekerjaan kerja bangku meliputi berbagai jenis kontruksi geometris, membuat geometris secara terukur, membuat sambungan, dan merakit beberapa komponen dengan bahan papan maupun balok kayu.

Teknik kerja bangku merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh seseorang dalam mengerjakan produk kriya kayu. Pekerjaan kerja bangku berkenaan pada pembuatan benda produksi dengan alat tangan atau manual dan dilakukan di bangku kerja. Alat-alat yang digunakan dalam kerja bangku yaitu seperti gergaji, mesin ketam, pahat, dan lain-lain.

Persyaratan kualitas terletak kepada pemahaman seseorang dalam praktek kerja bangku dan pelaksanaannya ditempat kerja yang meliputi: tingkat

keterampilan dasar penguasaan alat tangan, tingkat kesulitan produk yang dibuat, tingkat kepresisian hasil karya.

b. Teknik Kerja Mesin

Teknik ini menggunakan bantuan peralatan semi masinal dan peralatan mesin masinal. Untuk memperoleh hasil yang presisi pekerjaan kerja bangku biasanya dibantu dengan menggunakan alat-alat semi masinal, disamping untuk mempercepat proses kerja. Tingkat kejelasan gambar yang dipergunakan, kualitas peralatan baik alat potong, serut, pahat alat penghalus sangat menentukan hasil produk. Peralatan tangan untuk kerja bangku dan kerja mesin semi masinal banyak dijumpai di pasaran.

c. Teknik Kerja Bubut

Membubut merupakan salah satu kompetensi yang banyak digunakan dalam pembuatan produk-produk dari kayu. Membubut yang dilakukan dengan cara benar akan berdampak pada kesempurnaan hasil. Mesin bubut kayu digunakan untuk membubut bentuk silinder, piringan atau mangkok. Pada industri furniture, mesin bubut digunakan untuk membuat kaki kursi, kaki meja, jeruji jendela, jeruji pilar dan lain-lainnya.

d. Teknik Raut

Teknik kerja raut merupakan salah satu kompetensi yang unik meskipun apabila dilihat hasil karyanya akan mirip dengan hasil karya dengan teknik ukir. Perbedaan yang khas pada proses kerja raut adalah penggunaan alat yang dipakai

yaitu dengan menggunakan alat pisau raut. Obyek yang dapat dibuat dengan teknik kerja raut adalah bentuk-bentuk yang ukurannya relative kecil, karena pada proses pembuatan bahan dapat digenggam atau dipegang dengan tangan. Sehingga hal tersebut akan berpengaruh pada kemampuan maksimal pada tingkat kesulitan proses kerja raut.

Untuk menguasai teknik raut kayu secepat seperti mudah dilakukan akan tetapi apabila dipraktekkan akan menemui beberapa problem yang berkaitan dengan penguasaan memainkan posisi pisau pada saat meraut, membaca serat kayu agar dapat diraut dengan hasil yang baik, memahami anatomi produk yang akan dibuat dan keterampilan menajamkan pisau raut agar penggunaan pisau raut pada saat dipakai meraut produk yang dibuat nyaman dimainkan.

e. Teknik Sekrol

Teknik sekrol adalah merupakan proses pembuatan suatu karya dengan menggunakan mesin sekrol, dengan prosedur pengoprasian yang benar sesuai dengan fungsinya. Pada umumnya mesin skrol digunakan lebih pada pekerjaan potong memotong bentuk baik lurus, lengkung, bulat, dengan potongan yang tepat pada garis atau gambar yang telah dibuat. Alat yang digunakan ada dua jenis yaitu masinal dan manual. Alat masinal adalah gergaji kecil yang dilengkapi dengan mesin sebagai penggerak dan komponen-komponen lain yang diperlukan yang dirakit sehingga dapat bergerak secara stabil. Sedangkan sekrol yang manual hanya berupa gergaji kecil yang dijepit/kencangkan pada ujung besi yang

berbentuk U dan biasanya diberi tangkai, biasanya alat ini sering disebut dengan istilah *coping saw*.

f. Teknik Ukir atau Pahat

Ukir adalah cukilan berupa ornamen atau ragam hias hasil rangkaian yang indah, berelung-relung saling menjalin, berulang dan sambung-menyambung sehingga mewujudkan suatu hiasan (Soepratno dalam Marjuki, 2009: 7). Teknologi kerja ukir kayu memerlukan perlengkapan yaitu meja kerja sebagai tempat landasan untuk mengukir dan kursi sebagai tempat duduk untuk kerja supaya mendapatkan kenyamanan dalam kerja ukir, penerangan ruangan, sistem sirkulasi udara (ventilasi ruangan), ruangan harus memadai sehingga dengan kelengkapan tersebut diatas akan didapatkan situasi kerja yang nyaman (Enget, 2008: 299).

Pembuatan desain pada pembuatan ukiran merupakan tahap awal. Desain ukiran disesuaikan dengan nilai fungsi dan ketepatan bentuk yang akan diaplikasikan sebagai ragam hias maupun aksen pada suatu benda. Karena ketepatan dan penempatan desain juga mempengaruhi bentuk keseluruhan karya atau benda. Teknik kerja ukir atau pahat merupakan salah satu proses dimana keterampilan seorang kriyawan atau seniman sangat dibutuhkan. Selain keterampilan dan ketekunan, alat-alat yang standar dan memadai sangat berpengaruh dalam hasil akhir sebuah karya ukir. Karena teknik ukir dapat digolongkan salah satu proses menghias pada suatu benda. Seperti yang

ditegaskan oleh Saryanto (dalam Marjuki, 2009: 7) berpendapat bahwa ukiran adalah elemen hias yang membentuk cembung dan cekung dan merupakan salah satu cara untuk menambah indah suatu barang.

Pada perkembangannya teknik ukir di Indonesia berkembang ke media yang lebih luas. Dahulu hanya berkulat pada media kayu dan batu, namun sekarang sudah berkembang pada media logam, gading, dan sebagainya. Hal tersebut memunculkan berbagai teknik yang digunakan dan penyebutan teknik yang berbeda pada setiap media walaupun pada dasarnya sama seperti teknik ukir yang digunakan pada media kayu. Menurut Syafi'i dan Tjetjep Rohendi (dalam Marjuki, 2009: 7) mengatakan bahwa seni ukir adalah suatu hasil penggambaran yang dibuat oleh manusia pada suatu permukaan yang dilaksanakan sedemikian rupa dengan alat-alat tertentu, sehingga permukaan yang asal mulanya rata menjadi tidak rata.

Sedangkan yang dimaksud dengan kerajinan ukir kayu adalah salah satu jenis kerajinan yang mengaplikasikan teknik ukir pada bahan kayu. Hal tersebut ditegaskan oleh Sudarmono (1979: 4) bahwa ukiran kayu ialah bentuk pahatan pada papan atau kayu dengan teknik pahat yang sifatnya kruwikan dan mementingkan bentuk timbul-timbul (bulat), cekung-cekung atau krawing datar. Menurut Enget, dkk (2008: 324) jenis ukiran dapat dikategorikan menjadi 3 tingkatan. Hal ini berdasarkan tinjauan dari segi teknik penggarapan ukiran itu sendiri yaitu :

1) Ukiran Datar

Ukiran Datar adalah ukiran yang teknik pengerjaannya tidak mementingkan tingkat penonjolan dimensi gambar tetapi lebih mengarah pada goresan garis garis gambar atau pola diatas permukaan bidang ukiran, sehingga terkesan bentuknya masih datar/rata dengan permukaan.

2) Ukiran Dalam/Tinggi

Ukiran Tinggi/dalam adalah teknik ukir bentuk ukirannya sangat menonjol sehingga hasil ukiran terlihat berdiri sendiri karena perbedaan kedalaman dasaran/lemahan. Apabila dasaran/lemahan bidang ukiran dihilangkan dan menjadi tembus/kerawang maka biasanya disebut ukiran kerawang/tembus.

3) Ukiran Krawang/Tembus

Ukiran tembus/krawangan adalah teknik ukir yang bagian dasaran/lemahan dilobang dengan gergaji skrol maupun alat lain yang dapat diaplikasikan untuk melubangi kayu.

Menurut Enget dkk (2008: 325-327), menjelaskan proses pengerjaan ukir kayu dibagi menjadi 5 tahapan yaitu *Getaki*, *Grabahi*, *Matut*, *Mebangi/mecahi*, *Nglemahi*, tetapi sebelum proses mengukir dimulai akan didahului proses menyiapkan pola, menempel pola, kemudian dilanjutkan dengan proses mengukir sebagai berikut:

- 1) *Nggetaki* ialah membuat pahatan pada permukaan papan ukiran sehingga gambar atau pola desain kertas berpindah menjadi goresan/pahatan pada papan.
- 2) *Ngabahi/Globali* ialah membentuk secara kasar sari masing-masing bagian motif, sekaligus membuang bidang-bidang yang nantinya menjadi dasaran ukiran biasanya disebut *lemahan*.
- 3) *Matut* ialah membuat bentuk ukiran yang telah terbentuk secara kasar tadi menjadi lebih halus dan sempurna sehingga berbentuk lebih tajam dan permukaan bentuk ukiran menjadi halus.
- 4) *Mbenangi* dan *mecahi* ialah membuat garis hiasan pada bagian motif sesuai desain. Sehingga bentuk ukiran/motif akan tampak lebih dinamis. Proses *mecahi* dapat menggunakan 2 jenis pahat bisa menggunakan pahat pengguku atau pahat penyilat atau pahat coret.
- 5) *Nglemahi* ialah menyempurnakan dasaran ukiran menjadi lebih halus, bersih dan rapi.

5. Tinjauan Tentang *Finishing*

Ketika karya sudah dianggap jadi dari segi bentuk maka tahapan selanjutnya adalah *finishing*. *Finishing* merupakan tahap akhir dari proses pembuatan sebuah karya. *Finishing* adalah proses dimana suatu karya atau barang, dapat menjadi lebih diakui, awet, kuat dan memiliki nilai lebih. Sedangkan pada

ranah kayu ada berbagai macam *finishing* kayu yang sudah lama diaplikasikan pada produk olahan kayu skala kecil maupun *industry* dengan menggunakan mesin dan manual.

Finishing kayu merupakan pelapisan permukaan dengan tujuan proteksi dan dekorasi pada permukaan kayu. Menurut Tikno (2008: 4), pada tahapan *finishing* diperoleh dua fungsi besar yaitu fungsi dekoratif dan fungsi protektif. Yang dimaksud dengan fungsi keindahan adalah bahwa suatu *finishing* dapat menunjang keindahan suatu produk kerajinan. Fungsi perlindungan adalah *finishing* dapat memberikan perlindungan dari benda-benda yang lain yang mempengaruhi keawetan lebih pada produk tersebut. Fungsi utama dari bahan-bahan *finishing* adalah untuk melindungi pada permukaan kayu, menampilkan kejelasan serat, dan memberikan fungsi kemudahan ketika pembersihan permukaan kayu.

Finishing kayu lebih mengutamakan pelapisan pada permukaan yang tampak luar, karena ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keawetan dan kualitas kayu terutama kadar air dalam kayu. Menurut Sulistyono (2006: 2) pelapisan yang efektif akan melindungi kayu dari cuaca dengan mencegah timbulnya gradien kadar air yang tajam didalam sebatang kayu dengan mempertahankan kadar air kayu mendekati seragam dan khususnya dengan menjaga fluktuasi kadar air yang ekstrim di dekat permukaan kayu. Dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan *finishing* di era sekarang dapat membuat

suatu produk kerajinan kayu menjadi tampak halus, mengkilap seperti baru, selain itu *finishing* juga dapat membuat suatu produk kerajinan tampak antik serta kuno seperti barang yang sudah berusia ratusan tahun.

Menurut Enget dkk (2008: 391) menyatakan, proses *finishing* pada kayu dibagi menjadi beberapa antara lain :

a. Teknik Politur

Teknik politur digunakan untuk melapisi produk kayu agar lebih indah dan awet. Selain mudah dalam pengerjaan harga politur pun relatif lebih murah. Pemakaian politur dimulai pada tahun 1630 di India dan sejak ditemukannya serlak (*shellac*) dari sejenis insek, yaitu kutu lak yang bernama Laccifer Kerr. Fungsi selak (*shellac*), adalah bahan utama untuk membuat politur yang terbuat dari lak. Lak yaitu sejenis damar atau getah yang dihasilkan oleh hewan/sejenis serangga yang disebut kutu lak (*laccifer kerr*), hewan ini hidup secara parasit pohon kesambi (*schiesbera oleosa merr*), akasia (*acacia vilosa wild*), plosa (*butea momo spema*) dan pohon widora (*zizyphusjuzubalam*).

b. Teknik Bakar

Teknik bakar ini akan lebih baik jika sumber daya manusianya mampu menerapkan sistem kerja yang baik. Karena banyak terjadi kesalahan dalam mencampur bahan yaitu pekerja kurang memahami pengetahuan dasar bahan atau cara-cara yang diperlukan dalam *finishing* teknik bakar ini. Oleh karena itu perlu

adanya pemahaman khusus sebelum melakukan kerja teknik bakar, sehingga akan tercapai kualitas oles yang baik seperti permintaan pasar

c. Teknik Cat duko

Terdapat pula pemakaian untuk pengecatan ulang mobil atau kendaraan bermotor yang mengalami kerusakan cat duko sering disebut juga *Nitroselulose enamel* atau *NC Solid Colour* dan cat *Laquer*. Cat ini banyak dipakai untuk menyembunyikan serat kayu dan cepat prosesnya. Produk yang di *finishing* cat duko banyak dimanfaatkan oleh pelaku usaha untuk melapis produk mainan anak-anak. Mereka berasumsi bahwa dunia anak adalah dunia bermain sambil belajar, oleh karena itu tercipta sebuah karya yang selalu mendampingi kegiatan anak. Akibatnya produk mainan selalu bersentuhan atau bahkan saling terlempar. Dengan di *finishing* berbahan dasar cat duko, diharapkan mainan lebih awet dan tahan lama. Adapun keteknikan *finishing* kayu yang lainnya, meliputi teknik clear dan teknik sangkling.

d. Teknik Semprot Clear

Teknik *clear* merupakan teknik *finishing* yang cukup mudah, karena tidak melalui berbagai tahapan yang rumit. Cat *clear* yang bersifat transparan ini bertujuan untuk menampilkan serat alami dari kayu tersebut, dan memberikan kesan mengkilap. Sebelum melakukan penyemprotan dengan cat *clear*, permukaan benda yang akan *difinishing* terlebih dahulu dihaluskan dengan amplas menggunakan mesin grenda atau secara manual.

Diperlukan kepekaan nilai raba untuk mengetahui pemerataan seberapa halus permukaan pada benda yang sudah diampelas. Setelah dirasa permukaan benda sudah halus, maka proses selanjutnya adalah penyemprotan cat *clear*. Penyemprotan biasanya menggunakan kompresor atau dikuas secara perlahan akan tetapi pada industri kayu lebih menggunakan mesin kompresor. Karena hasil akhir dari *finishing* cat *clear* menggunakan kompresor lebih merata.

e. Teknik *Sangkling*

Teknik *sangkling* merupakan salah satu *finishing* tradisional di ranah kriya kayu. Menurut Rudi Hendriatno (dalam wawancara yang dilakukan pada 17 Mei 2017) teknik *finishing sangkling* adalah salah satu teknik tertua *finishing* pada kayu yang memanfaatkan hasil gesekan antar kayu yang sejenis. Menggesekan permukaan dan menggosokkan secara berulang hingga permukaan tekstur alami kayu muncul dan tampak halus serta mengkilap. Dahulu proses *finishing* ini menggunakan alat manual untuk menggosokkan, sekarang dengan majunya teknologi mesin, teknik *sangkling* diaplikasikan menggunakan alat mesin yang berputar seperti alat bor dan grenda yang sudah dimodifikasi pada bagian ujungnya.

6. Unsur-unsur Seni Rupa

Pemahaman unsur pembentukan serta penyusunan sebuah karya seni rupa secara menyeluruh dan utuh akan menghadirkan ketertarikan dengan visualnya. Pada bentuk visual atau sering disebut bentuk perupa, yang merupakan susunan

atau komposisi atau suatu kesatuan rupa dari unsur-unsur rupa (Kartika, 2004: 39).

a. Garis

Menurut Susanto (2011: 148), garis adalah perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Menurut Sanyoto (2005: 72), garis dikelompokkan berdasarkan wujudnya adalah sebagai berikut :

- a. Suatu hasil goresan, disebut garis nyata atau kaligrafi.
- b. Batas limit suatu benda, batas ruang, batas warna, bentuk massa, rangkaian massa, dan lain-lain disebut garis semu atau maya.

Penggunaan garis dalam pembentukan sebuah karya seni memiliki peran yang berdampak pada hasil akhir karya. Penyampaian tujuan suatu karya juga dapat dilihat dari penggunaan garis melalui goresan maupun susunan garis. Menurut E.B Feldman dikutip Triyanto (2007: 37) garis adalah suatu tanda yang aktual yang dibuat dengan menggunakan sebuah alat yang tajam dan bergerak, tetapi garis pada umumnya adalah hasil dari kesimpulan yang dibuat untuk memiliki suatu orientasi satu arah. Dalam bidang seni dan desain barangkali garis merupakan unsur yang memiliki peranan paling besar dan terpenting, karena garis memiliki nilai peran ganda, yaitu sebagai goresan nyata yang dapat menghasilkan nilai tersendiri, dan sebagai garis semu yang dapat membantu membentuk keindahan suatu karya seni (Sanyoto, 2009: 91).

Fungsi garis dapat disetarakan dengan peranan warna ataupun tekstur. Pengolahan garis secara matang dan konsisten dapat membentuk pula kesan ruang serta volume. Ketika penggunaan garis melalui proses penyusunan yang ritmis, simetris, dan berimbang akan menampilkan pola yang dapat diaplikasikan untuk media ekpresi penyusunnya. Menurut Kartika (2004: 40), goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang hadir.

b. Gempal/Volume

Gempal atau volume dapat digolongkan menjadi dua yaitu gempal yang teratur dan gempal yang tidak teratur, dan menurut sifatnya gempal dapat bersifat nyata dan juga dapat bersifat semu (Sanyoto, 2009: 112). Gempal teratur meliputi gempal yang matematis, seperti kubus, balok, piramida, dan lain-lain. Gempal yang tidak teratur dapat dikelompokkan seperti bentuk pohon, binatang, dan lain-lain.

Sifat gempal nyata adalah gempal yang memiliki panjang, lebar, dan kedalaman yang nyata dan dapat diraba. Gempal nyata yang berupa tiga dimensi kerap diaplikasikan pada seni patung, seni kriya, desain produk, arsitektur, interior, seni instalasi, dan sebagainya. Sedangkan gempal semu yang berupa gambar tanpa memiliki nilai raba dan kedalaman kerap diaplikasikan pada desain komunikasi visual, grafis, animasi, dan sebagainya.

Bentuk pada lingkungan sekitar dapat dikelompokkan berbagai macam raut gempal. Ebdi Sanyoto (2009: 112-113) menyatakan bahwa raut gempal merupakan ciri khas suatu bentuk dan macam-macam raut gempal antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Gempal kubistis, yaitu bentuk gempal yang bersudut-sudut seperti kubus, kotak, balok, piramida, dan lain-lain.
- b. Gempal silindris, yaitu bentuk gempal yang membulat/melingkar seperti tabung, kerucut, bola, dan lain-lain.
- c. Gempal gabungan antara kubistis dan silindris, dapat berbentuk macam-macam benda seperti rumah, kendaraan, alat-alat rumah tangga, dan benda-benda produk lainnya.
- d. Gempal variasi, yaitu bentuk gempal imajiner yang dibuat variasi khayal untuk tujuan *artistic*, misalnya patung-patung surealis, dan gambar-gambar khayalan yang lain.

c. Tekstur

Tekstur merupakan salah satu unsur rupa yang mengedepankan rasa dari permukaan bahan dan media karya seni. Tekstur yang tampak pada permukaan benda seni karena telah melalui berbagai proses artistik penciptanya. Tekstur dapat melukiskan sebuah permukaan obyek/benda, seperti kulit, rambut, kayu plastik, kaca dan bisa merasakan kasar halusny, keras lunaknya, teratur tidaknya

suatu permukaan obyek (Purnomo, 2004: 50). Tekstur juga merupakan rona visual yang menegaskan karakter suatu benda (Nooryan Bahari, 2008: 101).

Menurut Susanto (2002: 20) tekstur atau barik merupakan nilai raba, kualitas permukaan yang dapat melukiskan sebuah permukaan objek seperti kulit, rambut, dan bisa merasakan kasar-halusnya, teratur-tidaknya suatu objek. Penggolongan berbagai macam tekstur yang tercapai karena berbagai metode yang digunakan antara lain tekstur kasar nyata, tekstur kasar semu, dan tekstur halus. Dalam cakupan tekstur secara visual dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu, tekstur raba dan tekstur lihat. Menurut Ebdi Sanyoto (2009: 120) tekstur raba adalah tekstur yang dapat dirasakan lewat indra peraba (ujung jari). Maka tekstur lihat adalah tekstur yang dihadirkan pada objek melalui indra penglihatan.

d. Warna

Warna adalah salah satu unsur rupa sebagai penunjang visual. Warna sebagai getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda (Susanto, 2012: 433). Selain itu fungsi warna menurut Kartika (2004: 49) adalah sebagai hubungan warna dengan kehidupan manusia, maka warna mempunyai peranan sangat penting, yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai symbol ekspresi. Warna salah satu bentuk

kejujuran bahan maupun penyampaian isi makna yang akan dinyatakan seniman pada sebuah karya seni.

e. Ruang

Ruang didapati ketika keterkaitan bentuk yang tersusun membutuhkan tempat. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah (Susanto, 2012: 338).

Menurut Ebdi Sanyoto (2009: 127) dikarenakan suatu bentuk dapat dua dimensi atau tiga dimensi, maka ruang pun meliputi ruang dimensi (dwimatra) dan ruang tiga dimensi (trimatra). Yang dimaksud ruang dwimatra disini penempatan secara datar dan rata, sedangkan ruang trimatra dihadirkan dengan adanya panjang, lebar serta kedalaman yang diwujudkan dengan pembentukan dan susunan gempal.

f. Gerak

Menurut Ebdi Sanyoto (2009: 138) gerak merupakan unsur rupa yang akan melahirkan irama, jika suatu bentuk benda berubah kedudukannya, yang berarti bentuknya berulang maka akan melahirkan gerak, jika bentuk benda dirubah kedudukannya (berimpit, bertumpukan, atau bertautan) maka akan melahirkan gerak yang membentuk garis semu. Ketercapaian gerak pada seni/rupa meliputi gerak semu dan gerak nyata. Gerak nyata dapat berupa gerak statis dan gerak dinamis, sedangkan gerak semu tampak pada susunan garis, bidang, atau

gempal. Untuk hasil yang diperoleh dari gerak garis semu akan menunjukkan jenis iramanya dan menunjukkan karakter karya, antara lain sebagai berikut: (Ebdi Sanyoto, 2009 :138)

- a. Gerak garis semu horizontal berkarakter kalem, tenang, damai, pasif.
- b. Gerak garis semu vertikal berkarakter stabil, kokoh, kuat, statis, kaku.
- c. Gerak garis semu diagonal berkarakter dinamis, bergerak/lari, kurang seimbang.
- d. Gerak garis semu berombak berkarakter dinamis, luwes, lemah gemulai.
- e. Gerak garis semu lengkung kubah berkarakter megah, ringan, dinamis.
- f. Gerak garis semu zig-zag berkarakter dinamis, tajam, keras, agak mengerikan.

Sedangkan gerak nyata adalah gerak yang tampak karena adanya pergerakan komponen atau bagian suatu karya yang digerakan secara manual maupun menggunakan motor penggerak, gerak nyata dapat dikelompokkan meliputi: (Tim Penyusun, 1989: 38-39)

- a. Gerak beralun: benda bergerak dari tempat semula menuju tempat yang baru seolah-olah membentuk setengah lingkaran.
- b. Gerak gelombang: sumber gerak yang merambat dan menyebar melalui sarana bergerak tanpa merubah benda atau sarana tersebut.
- c. Gerak lurus: gerak bolak-balik pada jalan yang sama dengan satu getaran.
- d. Gerak melingkar: gerak benda yang bergerak membentuk lingkaran gerak dengan sistem tenaga gerak dari pusat lingkaran tersebut.

- e. Gerak rotasi: gerak dengan salah satu bagian benda menjadi poros sebagai titik sumbu putar.

Dalam ruang sesuatu yang bergerak menempuh jarak tertentu, dan jarak dalam waktu tertentu ditentukan oleh kecepatan gerak (Djelantik, 2010: 23).

7. Prinsip-prinsip Seni Rupa

a. Irama (*Rhythm*)

Menurut Sunaryo (2002: 35), irama merupakan pengaturan unsur-unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Penampilan garis-garis yang sama bentuknya secara ritmis, bidang-bidang berwarna berulang secara teratur diatas gambar, jejeran wujud-wujud yang sama secara teratur dalam seni bangunan, semua itu memperlihatkan peran ritme yang dapat menambah keutuhan dan dengan sendirinya mutu estetik karyanya (Djelantik, 2001: 40-41).

Irama yang tampak pada sebuah karya seni didasari dari gerak berulang yang runtut, terus menerus, dan ajeg. Pengertian ajeg dalam irama artinya bisa keajegan pengulangan dengan kesamaan-kesamaan, bisa keajegan pengulangan dengan perubahan-perubahan (dekat) atau bisa keajegan pengulangan dengan kontrasan-kekontrasan/pertentangan-pertentangan, yang dimana kesemuanya

dilakukan secara runtut, teratur, terus menerus, seperti sebuah aliran yang tanpa henti (Sanyoto, 2009: 161).

Keberhasilan dalam mengaplikasikan irama tidak lepas dari pengamatan seniman ketika penciptaan karya berlangsung. Irama dalam seni rupa sangat penting karena pengamatan karya seni atau proses berkarya sangat membutuhkan waktu, sehingga perlu mengetahui irama dalam persoalan warna, komposisi, garis maupun lainnya (Susanto, 2002: 98). Menurut Sanyoto (2009: 175) ada tiga kemungkinan “hubungan pengulangan” unsur-unsur seni/rupa yang dapat membentuk/melahirkan jenis-jenis irama tertentu :

- a. Repetisi, yakni hubungan pengulangan dengan kesamaan ekstrem pada semua unsur-unsur atau elemen seni/rupa yang digunakan, hasilnya monoton. Repetisi merupakan keajegan pengulangan dengan kesamaan-kesamaan.
- b. Transisi, yakni hubungan pengulangan dengan perubahan-perubahan dekat atau peralihan-peralihan dekat atau variasi-variasi dekat pada satu atau beberapa unsur seni/rupa yang digunakan, hasilnya harmonis.
- c. Oposisi, yakni hubungan pengulangan dengan ekstrem perbedaan pada satu atau beberapa unsur/elemen seni/rupa yang digunakan, hasilnya kontras.

b. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah penyusunan atau pengorganisasian dari unsur-unsur visual/elemen seni sedemikian rupa sehingga menjadi kesatuan, organik, ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan (Purnomo, 2004: 58). Djelantik (2001: 38) menegaskan bilamana bagian-bagian atau komponen-komponen dari suatu komposisi semua sama wujudnya, keutuhannya nampak secara jelas, bila bagian-bagian sangat berlainan satu dengan yang lain, maka keutuhan dari keseluruhannya dapat dicapai, dengan menjamin agar terdapat hubungan yang kuat antara bagian-bagian, baik mengenai kedudukannya, maupun mengenai fungsi masing-masing.

Kesatuan dapat tercapai dengan melalui pendekatan prinsip-prinsip yang lainnya, maka kesatuan merupakan prinsip yang berperan saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Menurut Sanyoto (2009: 214) pendekatan untuk mencapai kesatuan dapat meliputi :

- a. Pendekatan kesamaan-kesamaan unsur seni/rupa
- b. Pendekatan kemirip-kemiripan unsur seni/rupa
- c. Pendekatan keselarasan-keselarasan unsur seni/rupa
- d. Pendekatan keterikatan-keterikatan unsur seni/rupa
- e. Pendekatan keterkaitan-keterkaitan unsur seni/rupa
- f. Pendekatan kerapatan-kerapatan unsur seni/rupa

c. Dominasi/Penonjolan (*Point of view*)

Cakupan ranah desain, dominasi sering disebut *Center of Interest*, *Focal Point*, *Eye Catcher*, *Emphasis*, dan *Eye Pathway*. Dominasi merupakan salah satu prinsip seni rupa yang harus diaplikasikan dalam suatu penciptaan karya, agar memperoleh karya seni yang memiliki nilai-nilai seni. Adanya dominasi bertujuan untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, untuk memecah keberaturan dan menonjolkan untuk ketertarikan. Penonjolan mempunyai maksud mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni sesuatu hal tertentu, yang dipandang lebih penting dari pada hal-hal yang lain (Djelantik, 2004: 44).

Sebuah warna tertentu dapat menjadi dominan dan demikian juga suatu objek, garis, bentuk, atau tekstur (Susanto 2012: 109). Terdapat empat cara untuk memperoleh dominasi, antara lain dengan kontras discord, dengan kontras eksterm, dengan kelainan/anomali, keunikan, keganjilan, atau pengasingan, dan dengan keunggulan/keistimewaan/kekuatan (Sanyoto, 2009: 226).

d. Keseimbangan (*balance*)

Pengalaman rasa keseimbangan biasanya memberikan ketenangan, keseimbangan yang simetris memberi kesan berdiam, yang statis, yang tidak akan berubah (Djelantik, 2001: 47). Ada dua macam keseimbangan yang diperhatikan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal dan keseimbangan informal (Kartika, 2004: 60).

Nilai visual suatu karya dapat ditentukan melalui ukuran, wujud, ketepatan bentuk, dan memperhitungkan keseimbangan. Dengan kesamaan nilai-nilai dari unsur-unsur yang berlawanan, keseimbangan secara estetis tercipta (Nooryan Bahari, 2014: 97). Keseimbangan dalam seni lebih menekankan pandangan mata dan kepekaan rasa sebagai tolak ukurnya, berbeda dengan ilmu matematika yang ditentukan oleh angka. Keseimbangan dapat juga dijadikan suatu aspek ketertarikan. Ketika karya tidak seimbang maka visual yang ditangkap tidak nyaman dilihat membuat ketertarikan terhadap karya berkurang.

Keseimbangan dapat dicapai dengan keseimbangan bentuk secara menyeluruh. Keseimbangan bentuk yang berdasarkan berat ringannya serta letak kedudukannya dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) keseimbangan setangkup, merupakan keseimbangan yang diperoleh bila bagian di belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran, dan jarak penempatannya, (2) keseimbangan senjang, merupakan keseimbangan yang memiliki bagian antara belahan kiri dan kanan tidak sama, tetapi dalam keadaan tidak berat sebelah, (3) keseimbangan memancar, merupakan keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian susunan diseperti pusat sumbu gaya berat (Sunaryo, 2002: 39).

e. Proporsi

Perupa/desainer profesional biasanya berangkat dari *feeling*, karena perasaannya telah terlatih dengan melihat saja, telah dapat mengatakan bahwa

bentuk tersebut proposional atau tidak (Sanyoto, 2009: 249). Menurut Sony Kartika (2004: 64) proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Bagian-bagian penyusun tersebut mempengaruhi susunan atas wujud karya secara utuh.

Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan suatu karya seni (Susanto, 2012: 320). Berdasarkan dari kata *proporsional* yang berarti sebanding, prinsip proporsi kadang-kadang disebut *law of relationship* (Purnomo, 2004: 56). Hal tersebut ditegaskan Ebdi Sanyoto (2009: 258-259) dari hasil hubungan antar unsur rupa: raut, ukuran, arah, warna, *value*, tekstur, kedudukan, jarak, dan lain-lain, akan melahirkan efek:

- a. Susunan bentuk (garis/bidang/gempal) dengan hubungan ukuran secara repetisi (kesamaan total) membawa efek pandangan mata terhenti dan terus menjemukan.
- b. Susunan bentuk (garis/bidang/gempal) dengan hubungan ukuran secara transisi (perubahan dengan variasi dekat) membawa efek pandangan berhenti sejenak kemudian berkeliling keseluruh objek secara *smooth*.
- c. Susunan bentuk (garis/bidang/gempal) dengan hubungan ukuran secara oposisi (perbedaan total atau saling bertentangan) membawa efek pandangan terkejut-kejut, terbelalak, pandangan cepat tertangkap, tetapi juga cepat beralih ke objek yang lain.

- d. Susunan bentuk dengan satu ukuran besar di antara ukuran kecil-kecil akan membawa efek di mana satu ukuran yang besar menjadi lain dari yang umum, sehingga menarik perhatian dan menciptakan dominasi.
- e. Susunan bentuk dengan satu ukuran besar-besar dan satu bentuk dengan ukuran kecil, akan membawa efek di mana ukuran kecil yang hanya satu buah akan menjadi menarik perhatian dan menciptakan dominasi.

8. Tinjauan Tentang Karakteristik

Karakteristik berasal dari Bahasa Inggris, yaitu “*character*” yang berarti tabiat atau watak (Wojowasito, 1992: 23). Menurut Poerwadarminta (1976: 389) karakteristik adalah sifat yang khas yang tetap menampilkan diri dalam keadaan apapun. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 881) karakteristik diartikan sebagai ciri-ciri khusus yang mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu. Dapat ditarik kesimpulan bahwasanya karakteristik adalah ciri khusus yang mempunyai sifat khas yang sesuai dengan perwatakan tertentu yang dapat menampilkan diri dalam keadaan apapun.

Sedangkan pada ranah seni dapat diartikan lebih spesifik. Secara khusus pengertian karakteristik yang menyangkut langsung dengan hasil karya seni dikemukakan oleh Read (Soedarso, 2000: 10) bahwa:

Apa yang sebetulnya kita harapkan dalam suatu hasil seni adalah unsur-unsur hasil kepribadian tertentu. Kita mengharapkan pada seniman, kalau pun tidak memiliki jiwa yang khas, setidaknya ia harus memiliki

cara pengamatan yang tersendiri. Kita mengharapkannya untuk menyajikan sesuatu yang orisinal kepada kita, suatu pandangan terhadap dunia yang unik dan individual sifatnya.

Dalam kaitannya dengan pembahasan karakteristik seni kinetik material kayu Rudi Hendriatno. Pembahasan lebih difokuskan diranah visualisasi karya ditinjau dari unsur-unsur dan prinsip penyusunnya serta karakteristik material yang digunakan. Untuk mengetahui karakteristik karya-karya Rudi Hendriatno mengimplementasikan tahapan pengamatan dan dokumentasi secara runtut dan terstruktur dengan ketepatan triangulasi untuk validasi data.

9. Pengertian Model Amati, Tiru, dan Modifikasi

Metode ATM adalah sebuah singkatan dari amati, tiru, modifikasi yang sering digunakan dalam penciptaan dan pengembangan yang menghasilkan produk baru. Metode ini berbeda dengan plagiat karena pada tahapan akhir terdapat kegiatan modifikasi yang secara terperinci mencari kelemahan atau kekurangan dari sebuah objek dan kemudian mengganti atau menambahkan sesuatu sehingga terbentuklah objek baru. Tahapan ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) merupakan salah satu strategi yang telah digunakan untuk mengeksplor dan mengembangkan sebuah objek yang mempengaruhi hasil akhir dari kesuksesan didapatkan. Ini disebabkan karena mereka melihat orang-orang yang telah sukses sebelumnya (baca: amati), kemudian mereka meniru orang-

orang sukses tersebut, terutama dalam hal cara berfikir mereka (baca: tiru), dan terakhir memodifikasinya berdasarkan kondisi dan lingkungan mereka (baca: modifikasi), sehingga mereka berbeda dengan orang-orang sukses yang mereka tiru, dan akhirnya mereka bisa sukses seperti mereka dalam waktu yang relatif singkat (Prahmana 2010).

Dalam dunia seni, terutama seni rupa model amati, tiru, dan modifikasi bisa menjadi model pembelajaran yang efektif dan kreatif, terutama untuk penciptaan sebuah karya. Untuk mendapatkan hasil karya yang berkualitas, diperlukan mencontoh karya-karya yang sudah diapresiasi dunia luar. Adapun pengertian amati, tiru, dan modifikasi diuraikan sebagai berikut:

1. Amati yaitu melihat secara seksama dan teliti dengan kesabaran. Dalam tahapan penciptaan sebuah karya, amati dapat diartikan sebagai tindakan mengamati suatu lingkungan atau objek secara langsung atau dengan dokumen yang akan mempengaruhi pola-pola karya yang akan dibuat. Pada dasarnya mengamati adalah proses dimana menyerap pengalaman diri maupun orang lain dengan lingkungan sekitarnya, maka tahapan pengamatan menuntut pemahaman dan kejelian. Dikatakan pengamat yang baik adalah pengamat yang cukup berkompeten menyerap banyak hal dari obyek yang diamati, meliputi kekurangan dan kelebihanannya. Tahapan mengamati ini dilakukan bukan hanya melihat, akan tetapi diperlukan pencatatan maupun penggambaran secara terperinci.

2. Tiru yaitu meniru dasar-dasar pembentukannya, unsur-unsur penyusunnya, serta langkah kerjanya. Dalam tahapan pembuatan karya dimulai dari tahap perencanaan, adanya referensi bentuk atau objek yang telah diamati secara seksama menunjang tahapan perencanaan. Tahapan perencanaan ini diterapkan untuk menentukan unsur-unsur dasar ataupun komponen-komponen penyusunnya yang akan ditiru setelah pengamatan dilaksanakan. Proses ini bukan merujuk pada meniru secara keseluruhan objek yang diamati, melainkan pengambilan sesuatu yang menarik dan dapat dijadikan dasar pengembangan hal yang lebih bernilai lagi sesuai dengan karakter pembuatnya.

3. Modifikasi yaitu melakukan perubahan secara bertahap, memberikan bentuk dan pengalaman sendiri sesuai karakter yang dimiliki. Dalam proses penciptaan sebuah karya, modifikasi dapat dikatakan sebagai respon dan penyesuaian terhadap kelemahan dari pengamatan yang sebelumnya sudah dilakukan serta memberikan sentuhan yang dapat bernilai lebih. Tahapan modifikasi ini menentukan kualitas individu dari proses kreativitas dan pengembangan untuk mengatasi masalah serta menambah daya tarik sebuah karya.

10. Kajian Nilai Estetis

Koentjaraningrat (1993: 62-68) menyatakan bahwa nilai adalah realita psikologi yang harus dibedakan secara tegas dari kegunaan, karena terdapat dalam jiwa manusia bukan pada kehendaknya sendiri. Nilai dikelompokkan dalam nilai

subjektif dan objektif, atau ada yang membedakan nilai perseorangan dan nilai kemasyarakatan. The Liang Gie mengungkapkan bahwa nilai yang berhubungan dengan segala sesuatu yang tercakup dalam keindahan disebut sebagai nilai estetik (Iswidayati dan Triyanto, 2006: 5).

Menurut Nooryan (2008: 36) salah satu kebutuhan manusia yang tergolong dalam kebutuhan integratif adalah menikmati keindahan, mengapresiasi dan mengungkapkan perasaan keindahan. Pemahaman atau apresiasi memiliki dimensi logis, sedang penikmatan sebagai proses dimensi psikologis, kurang memiliki aspek logis (Kartika dan Sunarmi, 2007: 6). Tujuan pemahaman yang berhubungan dengan keindahan mengubah persepsi dan ketertarikan manusia terhadap objek yang telah diterima oleh indera. Hal tersebut ditegaskan (Sumardjo, 2000: 24) bahwasanya tujuan estetika adalah keindahan, sedang tujuan logika adalah kebenaran.

Estetika berasal dari bahasa Yunani "*aesthethon*" yang berarti hal-hal yang dapat diserap oleh panca indera, sehingga sering diartikan sebagai persepsi indera (*sense of perception*) (Dharsono, 2007: 1). Estetika merupakan ilmu yang mengkaji hal-hal yang bisa ditangkap dengan panca indera serta ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang struktur dan nilai keindahan suatu objek dengan menempatkan keindahan sebagai aspek utamanya

Pemahaman estetika menurut Volkelt (dalam The Liang Gie, 1976: 48), yang mengemukakan tentang ukuran yang menjadikan pengenalan suatu karya seni

dianggap secara estetis, yaitu sebuah karya seni itu harus dapat (1) mengungkapkan keselarasan antara bentuk dengan isinya, (2) menarik menurut perasaan serta perenungan terhadapnya yang diliputi dengan rasa puas, (3) menunjukkan kekaryaannya akan hal-hal yang menyangkut manusia, (4) memperbesar kehidupan perasaan, (5) membawa masuk ke dalam dunia khayal yang dicita-cita, (6) membebaskan dari ketegangan atau suasana realita sehari-hari, (7) menyajikan suatu kebulatan yang utuh, (8) mendorong pikiran pada perpaduan mental.

Seseorang tidak lagi hanya membahas sifat-sifat yang merupakan kualitas dari benda estetik, melainkan juga menelaah kualitas abstrak dari benda estetik, terutama usaha menguraikan dan menjelaskan secara cermat dan lengkap dari gejala psikologis yang berhubungan dengan karya seni (Kartika dan Sunarmi, 2007: 6). Maka suatu karya seni, selain mengandung nilai guna juga mengandung nilai-nilai estetik. Bentuk seni yang hidup, dinamis, organis, berstruktur logis yang penuh vitalitas gerak dalam diri, merupakan karya seni yang lebih berhasil dari pada bentuk yang mati dalam kebekuan (Sumardjo, 2000: 69). Secara menyeluruh, nilai estetik dapat dikatakan sebagai suatu intervensi melalui benda untuk memuaskan keinginan manusia atau sifat suatu benda yang merangsang keterkaitan seseorang atau sekelompok orang.

Suatu benda disebut indah apabila sebutan itu tidak menunjuk kepada sesuatu ciri seperti umpamanya keseimbangan atau sebagai penilaian subjektif

saja, melainkan menyangkut ukuran-ukuran nilai yang bersangkutan yang tidak selalu sama untuk masing-masing karya seni (The Liang Gie 1976: 37). Namun hampir semua pendapat mengarah pada persoalan pemberian makna dan estetika karya bagi penikmat keindahan (Susanto, 2002: 55)

Menurut Djelantik (1999: 17) semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek mendasar yang termasuk dalam unsur-unsur estetika yakni:

a. Wujud atau Rupa

Pengertian wujud mengacu pada kenyataan yang nampak secara kongkrit atau berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga maupun kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit, yang abstrak, yang hanya bisa dibayangkan, seperti suatu yang diceritakan atau dibaca dalam buku (Djelantik, 2004: 17).

Beberapa jenis kesenian visual serta akustik, baik yang kongkrit maupun yang abstrak, dengan wujud yang ditampilkan secara khusus dan mendetail serta dapat dinikmati oleh penonton dikategorikan dua wujud yang mendasar, yaitu: (a) bentuk atau *form* dan (b) struktur atau tatanan atau *structur*.

b. Bobot atau Isi

Ketika kita disuguhkan sebuah karya yang abstrak, kita tidak dapat secara langsung mengerti apa isi yang ingin disampaikan melalui karya abstrak tersebut. Isi atau bobot dari benda atau peristiwa kesenian bukan hanya yang dilihat belaka

tetapi juga meliputi apa yang bisa dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu (Djelantik, 2001: 15). Pada pemahaman bobot atau isi dapat dibagi menjadi 3 aspek meliputi (a) suasana (*mood*); (b) gagasan (*idea*); (c) ibarat atau pesan (*message*).

Jika bentuk membicarakan garis, bidang, warna, dan tekstur dalam sebuah komposisi visual yang artistik, maka si membicarakan arti dari perlambangan visualnya (Prawirohardjo, 2011: 15). Berdasarkan pendapat yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwasanya bobot merupakan arti dari yang terkandung pada karya seni yang disajikan oleh pencipta atau seniman untuk dapat dipahami, dihayati, serta diamati oleh masyarakat secara luas.

c. Penampilan atau Penyajian

Dalam mengaplikasikan penyajian karya yang memerlukan interaksi penonton, diperlukan ketepatan bentuk serta keunikan penyusunan dalam penampilannya. Karena aspek-aspek tersebut berperan untuk memperkuat ketertarikan terhadap suatu karya. Penampilan dimaksudkan cara penyajian, bagaimana kesenian itu disuguhkan kepada yang menyaksikannya, penonton, para pengamat, pembaca, pendengar, khalayak ramai pada umumnya (Djelantik, 2004: 63). Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam menyajikan karya seni seorang seniman, diperlukan kepekaan rasa serta pola penyajian untuk menunjang apresiasi karya yang disuguhkan kepada khalayak.

Ada dua macam nilai estetis, yaitu nilai estetis murni dan nilai ekstra estetis atau nilai tambahan. Nilai estetis murni, maka bila ada keindahan murni dikatakan keindahan murni, nilai estetis yang murni ini terdapat pada garis, bentuk, warna dalam seni rupa. Gerak, tempo, irama, dalam seni tari. Dialog, ruang, gerak dalam seni drama dan lain-lain.

Nilai ekstra estetis yang merupakan nilai tambahan terdapat pada bentuk- bentuk manusia, alam, binatang, dan lain-lain: gerak lambaian, sembah, seru, tangis dan lain-lain. Keindahan pada unsur-unsur tersebut disebut keindahan luar estetis atau tambahan (Darsono 2007: 13).

11. Kajian Nilai Moral

Nilai adalah konsep menentukan sikap tentang baik dan buruk, benar-salah, pantas-tidak pantas, dan menjadi dasar untuk memberikan penghargaan atau mengevaluasi orang lain. (Light, dkk, 1989: 81). Nilai merupakan sesuatu yang menarik bagi kita, sesuatu yang kita cari, sesuatu yang menyenangkan, dan sesuatu yang disukai dan diinginkan, secara singkatnya nilai merupakan sesuatu yang baik (Bertens, 2007: 139-141). Menurut W.J.S Poerwadarminta (dalam Abdulsyani. 2007:49), disebutkan bahwa nilai diartikan sebagai berikut:

- 1) Harga (dalam arti taksiran harga),
- 2) Harga sesuatu (uang misalnya), jika diukur atau ditukarkan dengan yang lain,
- 3) Angka kepandaian; ponten,

- 4) Kadar; mutu; banyak sedikitnya isi,
- 5) Sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan.

Ketika berbicara tentang nilai hal tersebut dapat berperan dalam tingkat apresiasi. Batasan tentang nilai mengacu kepada minat, kesukaan, pilihan tugas, kewajiban agama, kebutuhan, keamanan, kebutuhan, hasrat, keengganan, daya tarik, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan perasaan seseorang dan orientasinya (Pepper dalam Sofyan Sauri dkk. 2007: 43). Nilai dijadikan gambaran menurut capaian logika, estetika, etika, agama serta telah menjadi barometer sistem kehidupan dengan pola pemahaman diri. Kata yang cukup dekat dengan etika adalah moral (Bertens, 2007: 4). Moral diterapkan dalam perbuatan yang dinilai, untuk etika digunakan dalam lingkup pengkajian sistem nilai-nilai yang ada.

Nilai moral bagi manusia merupakan nilai tertinggi yang harus dihayati di atas semua nilai lainnya, namun bukan berarti nilai moral menempati jenjang teratas dalam suatu hirarkhi nilai-nilai (Syakwan Lubis dkk. 2005: 21-22). Keberadaan nilai, moral, dan norma dalam diri manusia dan kehidupan mempengaruhi keseluruhan jati diri manusia, lingkungan sosial, serta kehidupan individu. Menurut Bertens (2007: 143), nilai moral berkaitan dengan pribadi manusia, yang khusus menandai nilai moral ialah bahwa nilai ini berkaitan dengan pribadi manusia yang bertanggung jawab.

Dijelaskan Schuman (dalam Mawardi, 2009: 10), moral berasal dari kata *mores* (Latin), yang berhubungan dengan kebiasaan (adat) suatu kelompok manusia. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa moral merupakan ajaran tentang baik buruk perbuatan dan kelakuan mengenai akhlak, budi pekerti, kewajiban, dan sebagainya (Suharso dan Ana Retnoningsih, 2009: 327).

Moral mengajarkan secara langsung bagaimana orang harus hidup dan inilah yang membedakan dari etika, ajaran moral adalah rumusan sistematis terhadap anggapan-anggapan apa yang bernilai serta kewajiban manusia (Suseno, 1993: 31). Pada dasarnya ketika dihubungkan dengan individu, moral merupakan elemen yang mendasar dan menjadi sikap serta kelakuan yang disebut baik dan buruk, sesuai dengan ukuran penilaian yang diterima seluruh kelompok masyarakat ketika individu berada. Wila Huky (dalam Daroeso, 1986: 22) mengatakan bahwa untuk memahami moral dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu sebagai berikut:

- a) Moral sebagai tingkah laku hidup manusia yang mendasarkan diri pada kesadaran bahwa ia terikat oleh suatu keharusan untuk mencapai yang baik sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam lingkungan.
- b) Moral sebagai perangkat ide-ide tentang tingkah laku hidup dengan warna dasar tertentu yang dipegang oleh sekelompok manusia di dalam lingkungan tertentu.

- c) Moral adalah ajaran tentang tingkah laku hidup yang baik berdasarkan pandangan hidup atau agama tertentu.

Manusia sendiri membentuk tingkah lakunya baik maupun buruk dapat dilihat dari sudut pandang moral. Budiningsih (2008: 5) berpendapat bahwasanya manusia yang bermoral dengan sendirinya akan tampak dalam penilaian atau penalaran moralnya serta pada perilakunya yang baik, benar, dan sesuai etika. Nilai moral dapat diwujudkan dalam perlakuan yang secara menyeluruh menjadi tanggung jawab individu dengan lingkungannya.

12. Kajian Tentang Makna

Menurut Depdiknas (2001: 703) menjelaskan bahwa, makna adalah suatu kata istilah yang pemakaiannya atau maknanya terbatas pada suatu bidang tertentu, secara khusus digunakan untuk memberikan istilah pada bidang tertentu agar semakin jelas. Kata makna mengandung pengertian tentang arti atau maksud suatu kata (Poerwadarminta, 1976: 947, 624). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 864) disebutkan bahwa, "makna merupakan maksud pembicara atau penulis, pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan.". Cakupan ranah seni rupa, makna yang dimaksud dari seorang seniman yang diungkapkan melalui visualisasi karya secara utuh seperti bentuk penyusunnya maupun warna hingga teksturnya. Menurut Ching (2008: 35) menjelaskan bahwa, bentuk adalah istilah inklusif yang memiliki beberapa makna, dapat merujuk

kepada sebuah penampilan eksternal yang dapat dikenali dan menyertakan indera massa atau volume tiga dimensional.

Ketika pembahasan makna pada ranah seni, terdapat makna khusus yang diaplikasikan pada suatu karya seni. Pengertian makna khusus yaitu kata istilah yang memakainya atau maknanya terbatas pada suatu bidang tertentu agar semakin jelas (Moeliono, 1990: 548). Makna seni dirasakan sebagai sesuatu di dalam karya (Langer, 2006: 147). Makna yang ada dalam sebuah karya seni salah satu cara seorang seniman untuk mempresentasikan konsep dalam melihat kegelisahan ataupun pengalaman yang ada dan dikomunikasikan kepada penikmat seni dan masyarakat umum.

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang makna, diketahui bahwa adanya korelasi antar bentuk penyusunnya dengan makna yang terdapat pada karya Rudi Hendriano dan berperan penting untuk membahas makna yang terkandung secara khusus dalam karya-karya Rudi Hendriatno.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan berisi kajian berbagai hasil penelitian orang lain yang bersifat relevan dengan fokus permasalahan penelitian

1. Makna dan Tema Lukisan Karya Vivi Kurnia Kumalasari

Penelitian yang dilakukan oleh Lita Arafu (2013) hasil penelitian menunjukkan bahwa :

- a. Tema dalam lukisan Vivi, menceritakan suatu kejadian-kejadian atau pengalaman seperti. Pemandangan alam, aktifitas di pasar, media promosi, kemerdekaan, pertunjukan budaya, kesehatan, bencana alam dan yang lainnya, yang dialami oleh Vivi. Bentuk-bentuk dalam lukisan Vivi yaitu keseluruhannya menggunakan unsur rupa yaitu garis, bidang, warna, titik, tekstur dan gelap terang diekspresikan secara spontanitas dengan goresan tegas dan kuat. Dalam bentuk yang naif lukisan tersebut adalah yang berjudul (a) *Aku Bangga Menjadi Petani* (b) *Susu Bendera* (c) *Merah Putih* (d) *Keramaian Pasar* (e) *Gebyar Budaya* (f) *Pemandangan Alam Seindah Impianku*
- b. Makna yang terkandung dalam lukisan Vivi adalah sebagai motivasi kepada apresiasi agar melakukan hal-hal yang positif.

2. Bentuk dan Makna Simbolik Pada Mihrab Masjid Raya Al-Muttaqun Prambanan Klaten

Penelitian yang dilakukan oleh Kartika Purnomo (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa :

- a. Bentuk mihrab Masjid Raya Al-Muttaqun Prambanan Klaten diuraikan sesuai dengan aspek sifat visual bentuk dasar yaitu melalui ukuran, warna dan teksturnya.
- b. Makna simbolik pada mihrab Masjid Raya Al-Muttaqun Prambanan Klaten diuraikan sesuai dengan ornamen-ornamen ukir yang terdapat di dalamnya yaitu ornamen gunung wayang purwa, ornamen ukir tumbuhan, ornamen ukir kaligrafi Al-Fatihah, ornamen ukir kaligrafi La Illaaha Illaallah Muhammad Rasulullah, ornamen ukir kaligrafi Allah dan Muhammad, ornamen ukir bunga teratai, dan ornamen *umpak berundak*.

3. Karakteristik Topeng Kayu Sanggar Widoro Kandang Desa Krebet Bantul Yogyakarta

Penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Rinto Setiawan (2013) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa:

- a. Bentuk motif yang digunakan dalam membuat topeng antara lain motif meru, lung, ceplok, garuda mungkur dan utah- utah yang penempatan motifnya terdapat pada bagian mahkotanya.

- b. Warna yang menunjukkan karakteristik topeng yaitu terdapat pada warna bagian wajahnya, warna yang digunakan adalah warna netral, warna dingin dan warna panas. Warna-warna tersebut antara lain putih, merah, hitam, hijau, kuning, merah muda.
- c. Dalam menilai estetik pada topeng yaitu menggunakan pendekatan bobot yang terdiri dari suasana, gagasan dan pesan.

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang berjudul “Seni Kinetik Material Kayu Karya Rudi Hendriatno”, sebagai gambaran dalam menyusun langkah-langkah pengkajian lebih lanjut dalam penelitian.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Selayaknya dalam suatu penelitian yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan, dibutuhkan penerapan metode untuk mengumpulkan data yang konkret dan langkah analisis yang tepat. Metode adalah sesuatu cara kerja untuk memahami suatu objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan (Koentjaraningrat, 1987: 14). Menurut Arikunto (2010: 150) mengatakan bahwa “Yang dimaksud dengan metode adalah cara yang dipergunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya”. Ini bertujuan agar langkah peneliti lebih mudah mendapatkan data perihal objek yang sedang diteliti serta memahami pola kerja penelitian yang sistematis.

Berdasarkan konteks penelitian, prosedur kerja dipandu oleh metode tertentu yang disebut dengan metode penelitian (Danim, 2002: 39). Serta dijelaskan oleh Sugiyono (2017: 2), bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan karakteristik, nilai estetik, dan makna yang terkandung dalam seni kinetik karya Rudi Hendriatno.

B. Pendekatan Penelitian

Menurut Ali (1985: 81) “Pendekatan penelitian merupakan keseluruhan corak atau kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian yang dimulai dari penemuan masalah sampai dengan penarikan kesimpulan”. Pendekatan yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang bertujuan akhir untuk memaparkan dan mendeskripsikan karakteristik dan nilai estetika seni kinetik karya seniman Rudi Hendriatno. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif yaitu data yang terkumpul berbentuk kata, gambar bukan angka-angka (Danim, 2002: 51).

Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2002: 3) metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sedangkan menurut Prastowo (2012: 22) mengatakan bahwa “metode penelitian kualitatif ini sering disebut metode penelitian naturalistik” karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alami. Peneliti secara utuh mengungkapkan kondisi serta gambaran penelitian yang sesuai dan akurat.

Hal ini bukan berarti pendekatan kualitatif sama sekali tidak menggunakan dukungan data kuantitatif akan tetapi penekanannya tidak pada pengujian hipotesis melainkan pada usaha menjawab pertanyaan penelitian melalui cara-cara berfikir formal (Saefudin, 2010: 41). Bahwasanya penelitian deskriptif adalah melaksanakan serta melakukan analisis dengan mendeskripsikan

berdasarkan informasi dan fakta yang diperoleh dan dikumpulkan di lapangan secara terstruktur, sistematis sehingga data tidak sukar dipahami. Maka peneliti dalam penelitian ini ingin mendeskripsikan karakteristik, nilai estetik, dan makna seni kinetik karya Rudi Hendriatno.

C. Data Penelitian

Data merupakan suatu informasi yang berkaitan dengan keadaan, keterangan, serta ciri khas terhadap suatu hal pada subjek penelitian yang dijadikan sebagai bahan analisis (Burhan, 2006: 13). Dalam penelitian ini data-data yang ingin diperoleh peneliti secara keseluruhan berupa karakteristik, nilai estetik, dan makna yang ingin diutarakan Rudi Hendriatno melalui karya-karya seni kinetiknya.

Data penelitian diperoleh melalui metode wawancara utama dengan Rudi Hendriatno, pengamat seni dan beberapa orang yang terkait dengan responden. Untuk sumber data mencakup kata-kata disusun peneliti secara sistematis serta naratif dan berupa dokumentasi gambar karya, untuk memperjelas data yang dikaji. Untuk teknik pengumpulan data penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data meliputi dokumen hasil observasi, dokumentasi wawancara, dokumentasi karya, video, serta catatan-catatan yang menunjang kajian peneliti selama pelaksanaan pengumpulan data di lapangan yang berkaitan dengan ranah tersebut.

Diperlukan ketajaman untuk mencandra data karena setiap fenomena atau peristiwa bisa menjadi data apabila dilihat dari sudut pandang tertentu, disertai ketajaman pemikiran dan pencandraan dari seorang peneliti kualitatif (Danim, 2002: 161). Laporan hasil penelitian akan berisi beberapa kutipan-kutipan untuk memberikan gambaran penyajian laporan tentang karakteristik, nilai estetik, dan makna seni kinetik karya Rudi Hendriatno. Dalam hal ini peneliti tidak memprioritaskan angka-angka dan statistik meskipun tidak mengabaikan data kuantitatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Moleong (2011: 11) bahwa data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar dan bukan angka.

D. Sumber Data

Menurut Lofland (dalam Moleong, 2007: 157), sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Pengkajian dikonsentrasikan pada daya tarik karya dan individu secara konkret. Sumber mendasari elemen penting dalam penelitian kuantitatif maupun kualitatif. Moleong (2011: 157) menegaskan sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/audio tapes, pengambilan foto, atau film.

Sumber data utama berasal dari seniman kinetik Rudi Hendriatno. Peneliti mengumpulkan data berdasarkan observasi situasi yang wajar, sebagaimana adanya tanpa dipengaruhi dengan sengaja (Nasution, 2003: 9). Data yang

diperoleh melalui wawancara mendalam dan observasi sekitar studio seni secara intens bertujuan untuk menggali informasi secara utuh dan menyeluruh. Kata-kata dan tindakan dari orang-orang yang diwawancarai merupakan sumber data utama dalam penelitian ini (Arikunto, 1993: 102). Kemudian untuk data tambahan dalam penelitian ini menggunakan metode dokumentasi korelasi.

Metode dokumentasi meliputi foto karya, internet, katalog, jurnal, majalah, koran, dan lainnya. Sumber data yang didapat dalam dokumentasi digunakan untuk kelengkapan penunjang hasil wawancara serta observasi yang telah dilaksanakan agar konkret dan valid.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2017: 224). Menurut Fathoni (2006: 104) data merupakan informasi yang didapat melalui pengukuran tertentu, untuk digunakan sebagai landasan dalam menyusun argumentasi logis menjadi fakta. Diperlukan teknik pengumpulan data yang baik dan tepat dalam suatu penelitian.

Pengumpulan data dilaksanakan secara objektif, tidak dipengaruhi oleh keinginan pengamat (Arikunto, 2010: 275). Danim berpendapat (2002: 61) ketika mengumpulkan data deskriptif, peneliti mengadakan pendekatan terhadap situasi kehidupan ditempat penelitian dengan cara sabar (*with picking way*). Adapun

berbagai cara pengumpulan data dalam metode penelitian kualitatif, berdasarkan tipe, sumber dan kajian yang ada. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan cara:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melakukan pengamatan dan mencermati gejala maupun kejadian yang terjadi secara langsung dan sistematis untuk kebenaran suatu data. Seperti yang ditegaskan Sukmadita (2009: 220) observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Hasil observasi harus memberi kemungkinan untuk menafsirkan secara ilmiah (Nasution, 1995: 7).

Teknik observasi memungkinkan peneliti mampu memahami situasi-situasi yang rumit yang mungkin terjadi jika peneliti ingin memperlakukan beberapa tingkah laku sekaligus (Moleong, 2000: 126). Metode observasi ini sangat vital karena untuk memperoleh data awal yang bertujuan untuk memperoleh informasi data yang dapat dikembangkan ketika penelitian sudah dilaksanakan agar data penelitian valid dan relevan.

Melalui observasi yang diteliti, peneliti dapat mengidentifikasi segala karakteristik dan unsur-unsur dalam situasi tempat penelitian sesuai dengan kebutuhan peneliti (Danim, 2002: 194). Observasi juga bermanfaat bagi peneliti

karena peneliti dapat langsung memahami apa yang tidak dipahami atau tidak diketahui oleh orang lain secara nyata dan tanpa manipulasi. Hal tersebut ditegaskan Nasution (2004: 106) dalam observasi ini diusahakan mengamati keadaan yang wajar dan yang sebenarnya tanpa usaha yang disengaja untuk mempengaruhi, mengatur, atau memanipulasikannya.

Metode observasi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah observasi langsung, yaitu peneliti mengadakan pengumpulan data dengan pengamatan data secara langsung di Studio 211 Kersan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah percakapan antara dua orang atau lebih, yang pertanyaannya diajukan oleh peneliti kepada subjek atau sekelompok subjek penelitian untuk dijawab (Danim, 2002: 130). Sedangkan menurut Sugiyono (2012: 317) bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk saling bertukar informasi melalui tanya jawab.

Wawancara dapat dibedakan menjadi beberapa macam, sebagaimana yang dikemukakan oleh Esterberg dalam (Sugiyono, 2013: 319) wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan tidak terstruktur. Dilakukan wawancara yang berkaitan karakteristik, nilai estetik, dan makna yang terkandung dalam seni kinetik karya Rudi Hendriatno.

Dalam wawancara itu kita peroleh gambaran yang lebih jelas tentang masalah itu, variabel-variabel yang terkandung didalamnya, hipotesis-hipotesis yang perlu diuji dan lain-lain, sehingga kita dapat mengadakan penelitian yang lebih sistematis untuk menemukan sejumlah generalisasi atau prinsip yang lebih umum dan obyektif (Nasution, 2004: 115).

Keunggulan utama wawancara ialah memungkinkan peneliti mendapatkan jumlah data yang banyak, sebaliknya kelemahan ialah karena melibatkan aspek emosi, maka kerjasama yang baik antara pewawancara dan yang diwawancarai sangat diperlukan (Sarwono, 2006: 205). Dalam suatu pengumpulan data yang relevan dengan perluasan pertanyaan bisa dikembangkan tergantung dari tingkat pengetahuan responden selama tidak menyimpang dari pokok bahasan yang dikaji.

Tujuan peneliti menggunakan teknik wawancara yaitu untuk mendapatkan data berkaitan karakteristik, nilai estetik, dan makna yang terkandung dalam seni kinetik karya Rudi Hendriatno. Wawancara ini dilakukan oleh peneliti langsung kepada seniman Rudi Hendriatno serta seniman kinetik Dedi Shofianto dan akademisi Rio Raharjo.

Ketika melakukan wawancara, agar wawancara dapat terekam dengan baik serta sebagai bukti peneliti telah melaksanakan wawancara, maka peneliti menggunakan alat bantu wawancara. Adapun alat-alat yang digunakan dalam

melakukan wawancara yaitu buku catatan, tape recorder atau perekam suara, dan kamera.

3. Kepustakaan dan Dokumentasi

Dalam tahapan lanjutan setelah observasi dan wawancara, peneliti menerapkan kepustakaan serta teknik dokumentasi. Hal ini dimaksudkan untuk melengkapi dan referensi data dengan studi kepustakaan dan dokumentasi. Studi kepustakaan dan dokumen berperan sebagai acuan dasar dalam landasan teori permasalahan yang dikaji. Peneliti melakukan studi pustaka dengan membaca buku-buku yang relevan dengan seni kinetik seperti buku *Art Image and Idea*.

Pengertian tentang dokumen ditegaskan oleh Guba dan Lincoln (dalam Moleong, 2014: 216) mengatakan bahwa dokumen ialah setiap bahan tertulis ataupun film dan tidak termasuk record. Menurut Sugiyono (2012: 329) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Pengumpulan data ini juga menggunakan studi literatur, dokumen-dokumen, laporan, katalog atau catatan lain. Disamping membantu mengidentifikasi masalah yang akan diteliti, studi literatur juga dapat membantu peneliti dalam mendefinisikan variabel baik secara konseptual ataupun secara operasional dan yang lebih penting ialah membantu dalam mengidentifikasi adanya hubungan antar variabel yang secara konseptual ataupun operasional penting untuk diteliti (Sarwono, 2006: 47).

Dokumen bisa berbentuk tulisan gambar, atau karya monumental dari seseorang (Moleong, 2005: 216). Menggali, mencari, dan mencatat dokumen-dokumen dan catatan lapangan yang dapat mendukung pemenuhan data yang dikaji secara aktual dan sesuai fakta menyeluruh. Catatan data lapangan merupakan data tertulis yang memuat apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan peneliti pada saat mengumpulkan data dan merefleksikan data kualitatif (Danim, 2002: 164).

Dokumentasi didapatkan di Studio 211 Kersan berupa katalog pameran dan foto karya Rudi Hendriatno. Dalam penelitian kualitatif khususnya pada karya seni tiga dimensi dokumentasi sangatlah penting. Dokumentasi berupa foto dan video karya-karya seni kinetik melalui soft file dari Rudi Hendriatno.

Selain dari seniman Rudi Hendriatno, peneliti melakukan pengambilan foto karya seni pada tanggal 27 Mei 2017 di Studio 211 yang beralamatkan di Kersan RT08 Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 224) dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti itu sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara. Seperti yang telah

ditegaskan oleh Moleong (2014: 168) bahwa peran peneliti yang menentukan keseluruhan dari skenario penelitian yang dilakukan.

Baik pada penelitian kuantitatif maupun kualitatif, instrumen penelitian disusun dengan maksud mendapatkan data penelitian dengan tingkat ketercukupan data tertentu sesuai dengan fokus masalah penelitian (Danim, 2002: 136). Pada titik ini, peran peneliti sangatlah penting karena peneliti berperan dalam perencanaan penelitian serta merangkap sebagai pencari data lapangan, penganalisis data, dan penyusun laporan hasil penelitian tersebut.

Dalam ketercapaian penelitian, penulis menggunakan beberapa alat pendukung. Alat pendukung yang digunakan disesuaikan dengan pedoman-pedoman dalam instrument penelitian kualitatif. Penerapan alat pendukung pedoman observasi meliputi buku catatan dan alat tulis untuk mencatat hasil informasi yang diperoleh, serta dalam mengumpulkan data observasi menggunakan kamera. Karena kamera merupakan salah satu alat bantu perekam visual lingkungan penelitian.

Pedoman wawancara menggunakan alat pendukung meliputi buku catatan, alat perekam dan telepon genggam. Pedoman wawancara adalah alat pengumpul data melalui percakapan antara dua belah pihak dengan maksud tertentu yang berupa pertanyaan (Moleong, 2006: 186). Pedoman wawancara adalah daftar pertanyaan ditujukan untuk *responden*. Daftar pertanyaan tersebut

sesuai dengan ranah kajian penelitian yaitu kajian seni kinetik karya Rudi Hendriatno.

Untuk pedoman dokumentasi alat pendukungnya menggunakan kamera, alat perekam dan handphone. Pedoman dokumentasi adalah alat pengumpul data yang berupa buku-buku atau dokumen-dokumen pribadi maupun resmi yang berhubungan dengan subjek peneliti (Danim, 2002: 175).

Sugiyono (2015: 59) menjelaskan bahwa peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun dilapangan untuk mencari data yang valid. Pedoman-pedoman tersebut dapat berupa pertanyaan, pencatatan, serta dokumentasi mengenai seni kinetik Rudi Hendriatno. pada tahapan wawancara.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Tahapan pemeriksaan keabsahan data dapat dilakukan setelah teknik pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi sudah dilaksanakan. Menurut Moleong (2014: 321) bahwa keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbarui dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (realibilitas) menurut versi “positivisme” dan disesuaikan dengan tuntutan pengetahuan, karakteria dan paradigmanya sendiri.

Langkah pengamatan dengan fokus permasalahan, pada prosesnya peneliti mengamati karakterisritik, nilai estetik dan nilai makna dalam karya seni

kinetik Rudi Hendriatno. Peneliti semaksimal mungkin mengumpulkan data penelitian sesuai dengan pengalaman empiris dilapangan. Melakukan beberapa kali kunjungan dan pengamatan di studio seni Rudi Hendriatno. Dimana peneliti bisa mendapatkan data yang cukup dan valid. Bila peneliti membuat laporan yang tidak sesuai dengan apa yang terjadi pada obyek, maka data tersebut dinyatakan tidak valid (Sugiyono, 2010: 363).

Untuk langkah pengujian keabsahan data terhadap data hasil penelitian yang sudah dilakukan meliputi ketekunan pengamatan/ perpanjangan pengamatan dan triangulasi data untuk menguji kebenaran data yang telah diperoleh dari penelitian ini.

1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamat bertujuan untuk menemukan ciri dan unsur-unsur terhadap suatu permasalahan yang sedang dicari dalam situasi yang relevan (Moleong, 2014: 329). Ketekunan suatu pengamatan penelitian bermaksud untuk menemukan aspek-aspek relevan dengan persoalan yang dikaji serta memfokuskan diri pada hal-hal tersebut secara terperinci. Ketekunan pengamatan, peneliti melihat karya seni kinetik secara bertahap dan berulang. Teknik ini maksudnya adalah penguji derajat data dengan jalan melakukan pengamatan secara cermat berkesinambungan (Sugiyono, 2007: 124).

Mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan dengan tujuan agar peneliti mampu memahami dan mendeskripsikan rinci serta empiris. Peneliti melakukan ketekunan pengamatan dengan seksama mengamati karakteristik, nilai estetik, dan nilai makna yang terkandung dalam seni kinetik karya Rudi Hendriatno.

2. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu (Sugiyono. 2017: 273). Menurut pendapat Denzi dalam Moleong (2014: 330) membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyelidik, dan teori.

Menurut Moleong (2014: 332) triangulasi adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu atau dengan kata lain cara terbaik untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi kenyataan yang ada di dalam konteks suatu studi sewaktu mengumpulkan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan. Penelitian kualitatif melaksanakan triangulasi dengan berbagai sumber data yang berbeda bertujuan meningkatkan ketepatan dalam suatu studi. Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek data atau informasi yang didapatkan melalui waktu dan alat yang

berbeda dalam penelitian kualitatif (Patton dalam Moleong, 2014: 330). Hal tersebut dapat dilakukan dengan lima cara, yaitu :

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
- c. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
- d. Membandingkan keadaan dan prespektif seseorang dengan berbagai pendapat.
- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Namun triangulasi bukan sekedar mentest kebenaran data dan bukan untuk mengumpulkan berbagai macam data, melainkan juga suatu usaha untuk melihat dengan lebih tajam hubungan antara berbagai data agar mencegah kesalahan dalam analisis data (Nasution, 2003: 116). Semua keabsahan data didasarkan pada triangulasi sebagai pengecekan data. Data dapat pula digunakan sehingga teknik pemeriksaan data melalui sumber-sumber lain. Langkah untuk memperkuat keabsahan data, dalam penelitian ini didukung dengan pihak lain, pihak yang berpengalaman serta memiliki pemahaman dibidang seni bisa meliputi kolektor seni, kurator seni, seniman, dan lainnya yang diharapkan dapat memberi informasi pendukung. Dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa tokoh yang berkompeten sesuai dengan bidangnya.

- a. Membandingkan data hasil pengamatan observasi dengan data hasil wawancara tentang karya seni kinetik Rudi Hendriatno dengan narasumber yaitu Dedi Shofianto, salah satu seniman kinetik. Pada tanggal 17 Juli 2017, bertempat Sewon Triharjo Bantul hasil ada pada lampiran.
- b. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang dengan mahasiswa pasca sarjana, Rio Raharjo. Pada tanggal 27 Juli 2017, bertempat gedung Pasca Sarjana ISI Yogyakarta hasil ada pada lampiran

Data yang telah diperoleh langkah selanjutnya adalah melakukan perbandingan dengan menggunakan metode triangulasi sehingga data yang diperoleh akan valid dan memiliki cakupan kredibilitas.

H. Teknik Analisis Data

Analisis melibatkan pekerjaan dengan data, penyusunan, dan pemecahannya kedalam unit-unit yang dapat ditangani, perangkumannya, pencarian pola-pola dan penemuan apa yang penting dan apa yang perlu dipelajari, dan pembuatan keputusan (Emzir, 2010: 85). Analisis data merupakan proses menggali informasi dan menyusun secara sistematis dan terstruktur dengan data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, maka data tersebut dapat tidak sukar dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Bogdan & Biklen dalam Moleong (2014: 248) menjelaskan bahwa dalam melakukan analisis data tentunya akan melewati proses pengambilan data dilapangan melalui catatan lapangan, membaca atau mempelajari data, mengumpulkannya, memilah-milah, dan kemudian berpikir dengan jalan membuat agar kategori data itu mempunyai makna. Prinsip pokok analisis kualitatif menurut Sarwono (2006: 239) ialah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur dan mempunyai makna. Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

1. Proses Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari bila diperlukan (Sugiyono, 2017: 247). Data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, semakin lama durasi penelitian dilapangan semakin banyak juga data yang didapat peneliti. Diperlukan pencatatan penyederhanaan yang rinci dan teliti, atas dasar latar belakang tersebut maka reduksi data diperlukan dalam penelitian kualitatif.

Reduksi data dengan cara membuat rangkuman inti dari pernyataan-pernyataan penting dalam penelitian. Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan menyusun data dalam suatu cara dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasi merupakan proses pemilihan (Emzir, 2010: 132). Jadi data yang tidak sesuai dengan kajian karakteristik, nilai estetik, dan nilai makna seni kinetik karya Rudi Hendriatno tidak perlu dimasukkan dalam penelitian. Sedangkan data yang telah direduksi memberikan gambaran lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

2. Proses Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan (Prastowo, 2012: 244). Penyajian data dilakukan dengan hasil data yang telah dipilah dan diperoleh dari berbagai sumber. Semua dirancang untuk merakit informasi yang tersusun dalam suatu yang dapat diakses secara langsung, bentuk yang praktis, dengan demikian peneliti dapat melihat apa yang terjadi dan dapat dengan baik menggambarkan kesimpulan yang dijustifikasikan maupun bergerak ke analisis tahap berikutnya model mungkin menyarankan yang bermanfaat (Emzir, 2010: 132).

Peneliti menyajikan data dengan menyederhanakan informasi yang rumit dan beragam ke dalam suatu bentuk untuk disederhanakan dan diselektif sehingga mudah dipahami. Data berupa seluruh informasi yang berhubungan dengan aktivitas Rudi Hendriatno dalam berkegiatan seni dan telah dikumpulkan serta karya seni kinetik Rudi Hendriatno memungkinkan untuk penarikan suatu kesimpulan.

3. Proses Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis, atau teori (Sugiyono, 2017: 253). Tahapan lanjutan setelah melakukan proses reduksi data dan penyajian data, penelitian ini mulai mencari dokumen, catatan-catatan di lapangan, mencatat literatur dan penjelasan data tentang Rudi Hendriatno dengan karya-karyanya sehingga memperoleh data yang sistematis bermakna dan bermanfaat sesuai fakta-fakta yang ada di lapangan.

Dilihat dari segi teknis, instrumen utama dalam mengkaji data penelitian yang telah dilaksanakan adalah peneliti sendiri, dengan teknik pengambilan data menerapkan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi/foto. Setelah itu

peneliti menarik kesimpulan untuk penyusunan laporan terhadap kajian yang telah diteliti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian yang sudah dilaksanakan, terdapat beberapa bahasan serta temuan yang telah diperoleh. Pembahasan tentang riwayat hidup Rudi Hendriatno serta pembahasan tentang karya-karya seni kinetik Rudi Hendriatno secara deskriptif sesuai dengan tujuan yang telah dipaparkan untuk menjawab masalah yang telah dirumuskan. Penelitian ini dalam tahapan pengumpulan data mengaplikasikan data primer. Dikatakan mengaplikasikan data primer karena data yang telah diperoleh secara langsung dengan teknik wawancara dan dokumentasi.

Sebelum pengambilan data penulis melaksanakan proses observasi terlebih dahulu. Pelaksanaan observasi dilakukan pada 20 Februari 2017 dan 27 Februari 2017. Proses wawancara dan dokumentasi dilaksanakan pada 13 Mei 2017 dan 23 Mei 2017 bertempat di Studio 211 Kersan, Kasihan, Bantul. Hasil dan temuan dari proses wawancara mencakup keterangan nilai estetik dan nilai makna yang terkandung pada seni kinetik karya Rudi Hendriatno. Serta dokumentasi berupa *file* foto karya dan video seni kinetik Rudi Hendriatno. Dalam penetapan karya yang akan dibahas, disesuaikan dengan ketersediaan serta pilihan dari Rudi Hendriatno. Karya-karya tersebut antara lain *Fate Machine*, *Mabuk Cinta*, dan *Beatiful Death*. Karena karya tersebut mempunyai daya tarik tersendiri dan mengandung kesan makna dikehidupan Rudi Hendriatno.

1. Latar Belakang Biografis

Rudi Hendriatno lahir dari pasangan suami istri, Syarifuddin dan Martini Dj. Rudi Hendriatno lahir di Padang, lebih tepatnya di desa Kubudalam pada tanggal 8 Juli 1980. Rudi Hendriatno memulai pendidikan dasar dari SDN 30 Kubudalam. Setelah menamatkan pendidikan dasar, Rudi Hendriatno melanjutkan di SMP Negeri 8 Padang dan lulus tahun 1996. Rudi Hendriatno melanjutkan studinya di SMK Negeri 8 Padang dan mengambil jurusan kayu, Rudi Hendriatno lulus pada tahun 1999. Berbekal ijazah SMK dengan jurusan kayu yang dimilikinya, Rudi Hendriatno membulatkan tekad untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi ke Yogyakarta. Di Yogyakarta Rudi Hendriatno meneruskan pendidikan di perguruan tinggi ISI (Institut Seni Indonesia) Yogyakarta dengan jurusan linier dari SMK Rudi Hendriatno terdahulu. Rudi Hendriatno menamatkan pendidikan tinggi pada tahun 2007 di jurusan kriya seni/kriya kayu dengan memperoleh gelar Rudi Hendriatno, S.Sn.

Rudi Hendriatno setelah kelulusannya tidak langsung kembali ke kampung halamannya. Rudi Hendriatno yakin untuk menetap tinggal di Yogyakarta, pada akhirnya Rudi Hendriatno bertemu seorang wanita untuk dipinangnya menjadi seorang istri. Rudi Hendriatno menikahi wanita bernama Yuli Meliana S.Sn, Yuli Meliana merupakan teman kuliah Rudi Hendriatno ketika menimba ilmu di ISI Yogyakarta. Dari pernikahannya Rudi Hendriatno memiliki 2 orang anak. Anak pertama bernama Azza Yudia Salsabila, yang kini duduk di

bangku kelas 3 sekolah dasar. Kemudian anak kedua bernama Najwa Beladona Raminka yang kini masih berusia 2 tahun.

Penjelajahan seni kinetik Rudi Hendriatno dimulai ketika dibangku perguruan tinggi. Rudi Hendriatno memulai berkarya dengan material kayu sesuai keahliannya. Rudi Hendriatno menitipkan karyanya di *gallery* sekitar Yogyakarta. Bertujuan dengan hal tersebut, Rudi Hendriatno dapat lebih dikenal dengan karya yang telah diciptakan.

Rudi Hendriatno aktif berpameran dalam bentuk kelompok, terlebih dengan komunitas Sakato yang merupakan komunitas seniman berasal dari Sumatera yang tinggal di Yogyakarta. Bersama dengan komunitas Sakato Rudi Hendriatno telah berpameran dimulai dari “BAKABA” Sakato *Art Community* di Jogja *gallery*, Yogyakarta (2010) hingga “BAKABA #6” Sakato *Art Community* di Jogja *gallery*, Yogyakarta (2017). Selain itu aktifitas pameran skala lokal, Rudi Hendriatno juga aktif berpameran di luar negeri, antara lain “*Romancing Indonesia in Singapore*” di OneEast Art Space, Singapore (2013), “*ART DUBAI*” di *Edwin’s Gallery*, Madinat Jumairah, Dubai (2013), “*Romancing Indonesia*” di Royal Opera Arcade Gallery, Pall Mall, London, Inggris (2012) dan lain-lain.

Dari karya yang telah dihasilkan Rudi Hendriatno, menghantarkan menjadi finalis *Indonesia Art Award* pada tahun 2013, finalis *Indonesia Art Award* pada tahun 2010, dan dari karyanya “*THE DREAM*” memperoleh karya Terbaik Tujuh Bintang Art Award di Jogja National Museum (2009).

Kemampuan teknis yang melatarbelakangi riwayat pendidikannya merupakan modal ketekunan dan ketelitian dalam setiap karyanya. Pendidikan formal yang Rudi Hendriatno tempuh di jurusan seni/kriya kayu ISI (Institut Seni Indonesia) Yogyakarta memiliki peran cukup besar. Walaupun masih sangat awam, Rudi Hendriatno memilih seni kinetik bermaterial untuk ditekuni.

Dibawah ini beberapa aktifitas terbaru Rudi Hendriatno dalam bidang seni kinetik:

Tabel 1 : Group Exhibition Rudi Hendriatno Bidang Kriya Kayu di Indonesia maupun di Luar Negeri

No.	Aktifitas berpameran Rudi Hendriatno Hendriatno	Lokasi Pameran	Tahun
1.	Art Stage Singapore “We Are Asia”	Gajah Gallery (Singapore)	2015
	Art Jog 15 Infinty in Flux	Taman Budaya (Yogyakarta)	2015
	Bakaba#4, “Randang dan Rendang”	Jogja Gallery (Yogyakarta)	2015
	Dies Natalis Institut Seni Indonesia Yogyakarta	(Yogyakarta)	2015
	Gelar Karya PING !!!	Studio Yunizar (Yogyakarta)	2015
	Opening Gajah Gellery	Gajah Gallery (Singapore)	2015
	Human Parallels, 6 th Hotel de Immigrantes	Kersan Art Studio (Yogyakarta)	2015
2.	Chairity Indonesia 2016 ; Art & Design Against Cancer	Plaza Indonesia (Jakarta)	2016
	Art Central Hongkong	Affinityforart (Hongkong)	2016
	BAKABA #5, Sakato Art Community	Jogja Gallery (Yogyakarta)	2016
	Bantul Art Summid	Gajah Gallery Yogyakarta	2016

		(Yogyakarta)	
	PING!!! Project #2	Studio Yunizar (Yogyakarta)	2016
	Alam-Benda dan Gambar Lainnya	Museum dan Tanah Liat (Yogyakarta)	2016
	Mandiri art Charity	Bimasena dan Plaza Mandiri (Jakarta)	2016
	ARCHAEOLOGY OF THE PRESENT	Gajah Gallery (Singapore)	2016
3.	Bakaba #6	Jogja Gallery (Yogyakarta)	2017
	Art Samporna Strategic Square	Jl. Jendral Soedirman Kav.45-46	2017
	Contemporary Art & Sosial Turbulence	Edwin's Gallery (Jakarta)	2017
	DEEPEST IMAGINATION	Raintree Boutique Vila & Gallery (Yogyakarta)	2017

2. Perjalanan Seni Kinetik Rudi Hendriatno

Latar belakang seorang alumni ISI Yogyakarta jurusan seni kriya kayu menjadi bekal tersendiri bagi Rudi Hendriatno. Melihat iklim seni kriya kayu berjalan datar dengan berkembang secara skala industri saja, membuat Rudi Hendriatno berpikir bagaimana karya seni dengan material kayu dapat diapresiasi lebih oleh khalayak. Maka seni kinetik menurut Rudi Hendriatno pilihan yang terbaik, karena belum banyak pesaing yang menekuni.

Rudi Hendriatno mengenal seni kinetik berawal dari penciptaan tugas kayu pada masa kuliah, dengan membuat meja multifungsi ditujukan untuk mahasiswa yang memiliki keterbatasan ruang kost. Setelah pembuatan selesai, hasil karya meja multifungsi mendapatkan respon yang bagus dari luar. Termasuk

dari Abdi Setiawan yang pertama kali memperkenalkan seni kinetik kepada Rudi Hendriatno. Abdi Setiawan memperkenalkan seni kinetik ke Rudi Hendriatno karena mengetahui potensi pada diri Rudi Hendriatno. Abdi Setiawan adalah seniman patung kayu berasal dari Padang, daerah sama dengan Rudi Hendriatno. Abdi Setiawan adalah sosok patner berkeseniman yang berpengaruh dalam proses berkesenian Rudi Hendriatno hingga kini. Pada awalnya Rudi Hendriatno hanya membantu Abdi Setiawan ketika tugas akhir seni patungnya. Bermula dari kedekatan dan berasal dari daerah yang sama, Abdi Setiawan memberikan referensi serta kesempatan kepada Rudi Hendriatno untuk dapat berkembang menjadi seniman kinetik dengan material kayu sesuai dengan latar belakang Rudi Hendriatno. Pada awal menciptakan karya seni kinetik Rudi Hendriatno dibantu secara bahan dan peralatan oleh Abdi Setiawan. Sokongan pengarah, saran dan kritik oleh Abdi Setiawan menjadikan karya-karya yang dihasilkan Rudi Hendriatno dapat diakui dalam lingkup seni Indonesia.

Berawal pengenalan seni kinetik oleh Abdi Setiawan, pengenalan seni kinetik dengan Rudi Hendriatno berlanjut ketika mendapatkan referensi karya mesin perang Da Vinci di internet. Melihat langkah kerja gerak dengan kayu sebagai media penciptaan mesin perang pada masa lampau membuat Rudi Hendriatno semakin tertarik menekuninya. Didasari dengan geliat seni kinetik Indonesia belum secara sadar mengenalkan seni kinetik sebagai salah satu cabang seni rupa. Menurut Rudi Hendriatno (dalam wawancara 31 Mei 2017, di Studio

211 Kersan) perkembangan seni kinetik berawal pada tahun 1990-an oleh seniman Heri Dono, Agus Suwage, dan Mella Jaarsma, yang mulai memperkenalkan seni kinetik di tanah air namun mereka belum mengatakan kalau karya-karya mereka termasuk seni kinetik, namun masuk dalam ranah seni instalasi. Sadar jika seni kinetik belum benar-benar berkembang di Indonesia, Rudi Hendriatno semakin tertarik bergelut di dunia seni kinetik secara bertahap diiringi konsistensi berkarya dengan kayu sebagai material seni kinetiknya.

Pada tahun 2006 Rudi Hendriatno memantapkan pilihan menjadi seorang seniman seni kinetik bermaterial kayu, sesuai dengan latar belakang Rudi Hendriatno yang mengenyam pendidikan seni kriya kayu di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada tahun 2007 Rudi Hendriatno memulai menciptakan karya seni kinetiknya. Selisih waktu satu tahun setelah pemantapan, Rudi Hendriatno menggunakan waktunya untuk mencari sumber-sumber referensi untuk memperkuat hasil karya seni kinetik yang diciptakannya. Dari pencarian tersebut, Rudi Hendriatno telah menemukan karakteristik untuk setiap karyanya. Karakteristik Rudi Hendriatno yang ditonjolkan menjadikan karyanya yang berjudul *Take Off* dan *Manual Senso* diakui oleh masyarakat penikmat seni di Indonesia. Menggunakan interaksi manusia sebagai gerak dasar dalam karyanya, faktor tersebut yang membedakan Rudi Hendriatno dengan seniman kinetik Indonesia lainnya.

Ketertarikan Rudi Hendriatno mengenai seni kinetik terus berkembang, berawal dari gerak hingga gerak dapat menimbulkan bunyi. Gerak statis yang belum dapat menunjang narasi hingga gerak melengkapi narasi. Perkembangan nilai artistik Rudi Hendriatno dipengaruhi narasi yang ingin disampaikan lebih kompleks karena adanya beberapa karya yang berseri. Karya berseri dimaksudkan untuk mendeskripsikan narasi dan makna ingin ditampilkan dengan wujud karya-karyanya dapat ditangkap secara utuh. Hal tersebut ditegaskan oleh Dedi Shofianto (dalam wawancara 28 Juli 2017) kerumitan dari susunan objek yang ditampilkan memberikan ketertarikan berinteraksi dengan karya untuk menghasilkan gerak.

3. Material Kayu dalam Karya Rudi Hendriatno

Pandangan sebagian masyarakat umum, kayu hanya sebagai material komponen bangunan serta sebagai bahan meubel mempercantik interior rumah. Pemanfaatan kayu di Indonesia lingkungannya belum meluas secara umum hanya berkembang di industri meubel, seni kerajinan souvenir, atau peralatan rumah tangga. Sedangkan pemanfaatan kayu menghasilkan limbah kayu cukup besar yang belum terserap benar dengan proses kreatif masyarakat kita. Limbah kayu hanya dijadikan kayu bakar oleh sebagian masyarakat serta dianggap barang yang sudah tidak ada nilainya.

Menurut pegamatan peneliti, penggunaan material kayu selama ini dikalangan seniman sebatas media ekspresi serta aplikasi seni patung, seni kriya, arsitektur dan seni instalasi. Kayu juga sudah merambah ke media komunikasi visual namun penggunaanya tidak secara penuh. Potensi yang ada dalam kayu belum tereksplorasi dengan baik secara konsep dan aplikasinya.

Berdasarkan pemahaman dari pola pemanfaatan kayu tersebut dapat direspon baik oleh Rudi Hendriatno. Melihat karya seni kinetik dengan material kayu karya Rudi Hendriatno memberikan nuansa baru di dunia seni rupa Indonesia khususnya. Pengolahan bahan kayu untuk membuat detail komponen karya, dapat mengurangi limbah kayu seperti pembuatan sekrup, rantai, dan gear. Rudi Hendriatno menjelaskan bahwasanya material kayu yang digunakan dalam karyanya harus memiliki kualitas baik dengan spesifikasi kayu jati tebang kering tipe A Perhutani diameter minimal 40-50 cm, sedangkan kayu suren yang digunakan adalah kayu suren tebang basah berasal dari Wonosobo dengan diameter 50 cm (dalam wawancara 31 Mei 2017, di Studio 211 Kersan). Pemanfaatan kayu oleh Rudi Hendriatno adalah salah satu terobosan yang menarik. Rudi Hendriatno konsisten mendalami seni kinetik dengan material kayu dapat dikatakan satu-satunya di Indonesia dan menggabungkan unsur seni yang mengimplementasikan keteknikan kriya kayu dengan teknologi dan sains.

Menurut Rudi Hendriatno (dalam wawancara 31 Mei 2017, di Studio 211 Kersan) pemilihan kayu sebagai media berkarya untuk mengenalkan seni Indonesia

di khalayak dunia. Kayu adalah media berkarya tertua selain batu, ini tampak pada kebudayaan suku Dayak dan suku Batak. Menggunakan kayu sebagai alat pemenuhan kebutuhan hidup maupun beribadah pada masa lampau. Masyarakat Jawa dan Bali telah menggunakan kayu sebagai hasil keseniannya. Ini tidak lepas dari letak geografis Indonesia sebagai negara tropis yang memiliki kekayaan hayati melimpah.

4. Karakteristik Karya Rudi Hendriatno

Menurut Rudi Hendriatno (dalam wawancara 31 Mei 2017, di Studio 211 Kersan) seni kinetik yang mendasarinya karakteristik karyanya meliputi kayu sebagai material utama diusung sebagai identitas karya seni kinetiknya, sedangkan untuk gerak yang dihasilkan pada karya seni kinetiknya menggunakan interaksi manusia dengan penyusunan komponen penggerak mekanik manual.

Kayu merupakan material utama dari semua karya Rudi Hendriatno, mulai dari objek-objek penyusunannya hingga komponen-komponen penggerak dengan komponen penghubungnya. Penggunaan kayu tidak lepas dari latar belakang Rudi Hendriatno lulusan seni kriya kayu SMK Negeri 8 Padang dan ISI Yogyakarta. Penggunaan teknik kerja kriya kayu sebagai teknik dasar untuk membuat komponen serta menyusun komponen hingga menjadi karya seni kinetik secara utuh.

Rudi Hendriatno memiliki keterampilan dan ketepatan mengolah material serta bagaimana menyiasati kelemahan-kelemahan yang ada pada material tersebut hingga layak dijadikan sebuah karya. Rudi Hendriatno menerapkan keahliannya untuk mengeksploitasi kelemahan dan kelebihan kayu sebagai material utama berdasarkan pengalaman yang telah dimilikinya. Seperti kombinasi antar material dengan penyusunan serat kayu secara tumpang tindih dan berlawanan, sebagai antisipasi kayu yang rentan patah untuk pembentukan komponen-komponen serta objek penggerakannya.

Pencapaian dari sebuah karya seni kinetik adalah gerak. Gerak pada seni kinetik karya Rudi Hendriatno disini menggunakan interaksi manusia sebagai gerak awal dan utama. Karya Rudi Hendriatno semuanya menggunakan satu tuas penggerak. Satu tuas penggerak tampak berbentuk seperti pedal penggerak dengan ukuran kepala tangan disalah satu sisi karya. Namun bukan hal yang tidak mungkin akan berkembang bentuk tuas penggerak lebih variatif. Melalui interaksi manusia tersebut, komponen dan penghubung antar komponen mekanik penggerak dapat bergerak dan berfungsi sesuai dengan susunan yang telah dibuat Rudi Hendriatno. Rudi Hendriatno merupakan seorang seniman ahli menyusun dan menyambungkan serta menghubungkan antar komponen penggerak mekanik manual hingga dapat bergerak secara runtut.

Selain itu karakteristik pada karya-karya seni kinetik Rudi Hendriatno tampak pada tahapan pemahaman ketika Rudi Hendriatno ketika proses berkarya

dan karakter bentuk objek-objek utama maupun objek pendukung karya. Pada tahapan berkarya, Rudi Hendriatno memiliki pemahaman bahwasanya ketika akan memulai berkarya tidak memerlukan gambar kerja ataupun maket. Pemahaman tersebut didasari dari pengalaman berkarya Rudi Hendriatno yang membutuhkan waktu efektif saat proses berkarya.

Menurut Rudi Hendriatno membuat gambar kerja dan membuat maket hanya membuang waktu dan menguras tenaga, karena saat diaplikasikan, gambar kerja maupun maket terkadang jika diskala perbandingan tidak sesuai dengan karya yang sebenarnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut Rudi Hendriatno saat berkarya tidak pernah membuat gambar desain dan maket. Hal tersebut ditegaskan oleh Dedi Shofianto (dalam wawancara 28 Juli 2017), menurut Dedi Shofianto selama pengamatan pola kerja Rudi Hendriatno tidak pernah menggunakan gambar kerja dan hanya menggunakan *master* antar komponennya. Rudi Hendriatno menerapkan tahapan awal berkarya dengan pengumpulan dan pemantapan ide dan konsep dasar penciptaan, pengamatan objek yang akan diwujudkan, dilanjutkan ketahapan pembuatan kerangka karya. Tanpa melewati proses gambar kerja juga memiliki resiko. Resiko yang timbul adalah pemborosan bahan baku utama, karena ketika ada kesalahan kerja dalam penyusunan ataupun pembentukan komponen akan berdampak pada ketidaklayakan sistem kerja antar komponen pembentuk dan penyusunnya.

Proses akhir visualisasi suatu karya dapat meliputi bentuk atau wujud karya tersebut. Latar belakang seseorang perantauan dari tanah Minangkabau mempengaruhi konsep dan bentuk karya dari Rudi Hendriatno. Bentuk karya seni kinetik Rudi Hendriatno memiliki karakteristik mencakup eksploitasi ide dan konsep nilai kehidupan sosial serta persoalan nasib yang disesuaikan dengan bentuk yang menunjang ide tersebut dan makna dapat tersampaikan secara utuh. Pembentukan objek karya terinspirasi bentuk objek yang tidak asing dikalangan sebagian masyarakat. Seperti bentuk komponen penggerak berbentuk *gear* sebagai simbol kaum buruh.

Rudi Hendriatno mendeformasi serta mengkombinasikan objek satu sama lainnya hingga tercipta karya baru dengan bentuk yang unik. Kerumitan serta keunikan bentuk objek penyusunnya, membuat penonton secara visual tertarik dengan hasil karya Rudi Hendriatno. Ketertarikan dengan bentuk ini digunakan untuk memancing interaksi gerak dari penonton pada karya sehingga timbul gerak secara manual dengan interaksi manusia. Interaksi yang menimbulkan gerak dari penonton dapat dikatakan hasil kejelian Rudi Hendriatno membuat variatif bentuk objek-objek penyusun maupun objek utama.

Menurut Rio Raharjo (dalam wawancara 17 Juli 2017), Rudi Hendriatno menempatkan bentuk sebagai media menarik perhatian untuk penonton berinteraksi dengan karyanya. Rudi Hendriatno jujur dalam menyusun objek dan komponennya penghubung dan penggeraknya. Dikatakan jujur disini mencakup

kejujuran seorang Rudi Hendriatno menampilkan bahan materialnya dan susunan-susunan antar komponen yang dapat mengerakan karya kinetiknya secara rumit dan selaras.

Gerak yang tampak pada setiap karyanya memberikan andil penyempurna dalam penyampaian narasi makna. Rudi Hendriatno dalam menyelami dunia seni kinetik tidak hanya menampilkan bentuk karya seni dengan gerak, namun berkembang ke narasi yang ingin disampaikan. Narasi makna dari karya-karya Rudi Hendriatno berkorelasi dengan bentuk dan disempurnakan dengan gerak harmoni.

5. Proses Penciptaan Karya Rudi Hendriatno

Menurut Rudi Hendriatno proses penciptaan karya seninya mengaplikasikan tahapan amati, tiru, modifikasi (dalam wawancara pada tanggal 07 Juni 2017, di Studio 211 Kersan). Rudi Hendriatno mengamati objek berupa benda yang akan dijadikan objek utama dan objek pendukungnya. Mengeksplorasi serta mengamati setiap komponen yang memiliki kesesuaian dengan konsep maupun narasi yang ingin disampaikan.

Dalam tahapan pengamatan, ada dua tahapan yang dilakukan. Pengamatan pertama adalah ketika pemilihan latarbelakang sinergi dengan tema yang diusung melalui pengamatan lingkungan sekitar dan situasi kekinian. Rudi mengamati dengan tekun hingga terciptanya ide-ide baru yang relevan. Seperti

halnya karya yang berjudul *Fate Machine* yang menawarkan konsep pantang menyerah tetap bekerja dan berusaha, karya *Beautiful Death* yang menawarkan konsep harus bergerak dari kenyamanan-kenyamanan yang stagnan, serta Mabuk Cinta yang memaparkan kegelisahan terhadap pola asmara manusia di era globalisasi. Tahapan pengamatan selanjutnya adalah pengamatan secara teknis, Rudi Hendriatno lebih memilih membeli barang yang akan dijadikan karya dengan ketekunan pengamatan dan membongkarnya untuk mengetahui setiap item-item penyusun objek yang akan ditiru serta dimodifikasi, bukan hanya sebatas melakukan pengamatan melalui media internet atau buku.

Setelah tahapan pengamatan dirasa cukup, tahapan selanjutnya adalah meniru. Bentuk objek atau komponen yang telah diamati selanjutnya ditiru sesuai dengan material yang akan digunakan. Material yang dimaksud dipembahasan ini adalah kayu, Rudi Hendriatno dominan menggunakan kayu jati yang dikombinasikan dengan kayu suren. Rudi Hendriatno menuturkan material kayu suren digunakan dalam pembuatan komponen rantai-rantai penunjang gerak karya, yang memiliki sifat elastis berbeda dengan kayu jati (dalam wawancara pada tanggal 20 Agustus 2017, di Studio 211 Kersan). Pembuatan serta pembentukan objek yang akan ditiru dan dimodifikasi menggunakan teknik teknologi kriya kayu meliputi teknik kerja bangku, teknik sekrol, teknik mesin, teknik ukir, dan teknik pahat.

Pada tahapan meniru dan modifikasi Rudi Hendriatno membuat gambar acuan pola bentuk terlebih dahulu seperti pada pola bentuk gear, rantai, dan tuas penghubungnya. Langkah tersebut untuk mempermudah proses pembuatan komponen-komponennya. Tahapan modifikasi lebih menekankan perubahan bentuk dan kombinasinya. Modifikasi ketika proses penciptaan penting dikarenakan langkah tersebut mengutamakan keahlian seniman dalam mengolah bentuk setelah langkah pengamatan dan meniru. Tahapan modifikasi ini menghasilkan karya yang benar-benar sesuai dengan karakter dari Rudi Hendriatno, karena karya diciptakan sudah melalui pendalaman imajinatif Rudi Hendriatno dengan lingkungan, pengalaman hidup, dan sikap kritisnya.

Tahapan penciptaan karya Rudi Hendriatno tidak menggunakan gambar kerja yang mempengaruhi langkah kerjanya. Rudi Hendriatno menyatakan penciptaan karya berangkat dari tahapan imajinasi, sketsa global, penyesuaian, serta improvisasi (dalam wawancara pada tanggal 07 Juni 2017, di Studio 211 Kersan). Pola pola tersebut membuat Rudi Hendriatno lebih fleksibel terhadap kesalahan bentuk dan penyesuaian penyusunan antar objek. Komponen ketika disusun dirasa tidak sesuai dengan fungsi gerak maupun bentuk keseluruhan maka Rudi Hendriatno harus mengganti atau membuat lagi komponen tersebut hingga dapat disesuaikan dengan komponen lainnya. Adanya tahapan penyesuaian dengan mengurangi atau menambahkan pada proses penyusunan

membuat ketersediaan material sangatlah penting ketika tahapan pembuatan berlangsung.

Tahapan penyusunan dan kombinasi objek, Rudi Hendriatno menciptakan kerangka utama terlebih dahulu. Pembuatan kerangka utama merupakan langkah awal untuk menentukan komponen serta objek-objek yang lainnya, seperti penciptaan karya *Beautiful Death*. Rudi Hendriatno membuat objek kursi terlebih dahulu. Proses selanjutnya membuat komponen penggerak dan objek pelengkap, disusun sedemikian rupa dengan rasa dan kecakapan Rudi Hendriatno. Ketika menyusun dan menyambung objek satu dengan yang lainnya menurut Rudi Hendriatno (dalam wawancara pada tanggal 07 Juni 2017, di Studio 211 Kersan) mengalir begitu saja ketika sudah memulai berkarya dan bekerja menciptakan karya tersebut.

Setelah penyusunan dan penyambungan karya telah selesai, Rudi Hendriatno mengaplikasikan teknik *sangkling* dengan cat semprot *clear* sebagai proses *finishing* akhirnya. Menggosokan bahan sejenis dengan menggunakan mesin bor yang telah dimodifikasi. Tahapan *finishing* teknik *sangkling* bertujuan menampakan tekstur serat-serat kayu natural, ketika diraba akan terasa halus. Selanjutnya di cat semprot *clear* bertujuan untuk pengawetan kayu.

B. Pembahasan

1. Pembahasan karya

Pembahasan karya seni kinetik karya Rudi Hendriatno tentang aspek estetis dengan gerak dan penyusunan objek maupun bentuk komponen yang menampilkan karakter serta daya tarik tersendiri. Karya Rudi Hendriatno memiliki pesan nilai-nilai moral dan kehidupan yang melatari penciptaan karya-karyanya.

a. *Fate Machine* (Mesin Nasib)

Fate Machine atau Mesin Nasib adalah salah satu karya menarik dari Rudi Hendriatno karena memiliki beberapa seri lanjutan dan berbentuk abstrak. Peneliti mengambil salah satu karya sample *Fate Machine* seri pertama.



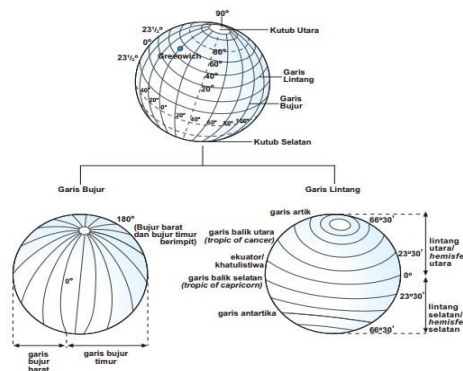
Gambar 3 :*Fate Machine I*

Sumber: (Dokumentasi Rudi Hendriatno, 2015)

Ukuran	: 65 cm X 55 cm
Bahan	: Kayu jati
Tahun pembuatan	: 2015
Lama pembuatan	: 1 bulan

1) Deskripsi Karya (*Description*)

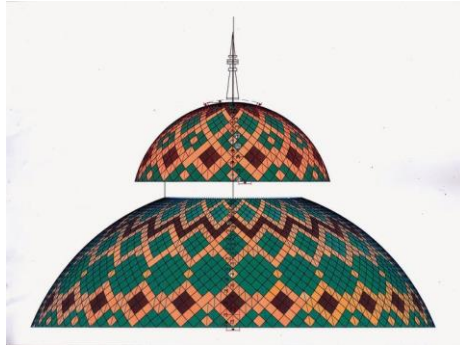
Karya diatas terbagi dua objek bagian namun berkaitan, yaitu objek utama dan objek pendukung. Objek bola pemutar dadu yang dapat bergerak berputar serta dadu sebagai objek utama. Sedangkan objek pendukungnya adalah pedal penggerak pemutar dadu, *gear* penggerak, penopang pemutar dadu, tiang pancang penghubung penyeimbang gerak dan pegas yang berbentuk *pear* dan *shockbreaker*.



Gambar 4: *Globe*

(Sumber : <https://www.gurupintar.com/threads/bagian-bagian-globe>, 30 Juli 2017)

Bentuk bola pemutar dadu berada ditengah ditopang objek kubah diatas dan bawah menyatu dengan poros tengah tiang penyangga. Objek kubah lengkung setengah lingkaran membentuk kubah masjid. Objek bola pemutar dadu hasil proses Rudi Hendriatno mengamati, meniru, dan modifikasi bentuk *globe*. Susunan berbentuk segilima terbagi dua susunan. Susunan atas saling terhubung dengan tiang penyangga dan *pear* pegas. Disisi bawah terdapat susunan *gear* penggerak yang saling terhubung dengan pedal penggerak dan *silindris* penghubung.



Gambar 5: **Kubah masjid**
(Sumber : <https://www.anekakubah.blogspot.co.id>, 30 Juli 2017)

Pedal penggerak dengan manual tanpa mesin, dimana perlu tenaga penggerak dari luar yaitu tenaga gerak yang ditimbulkan dari interaksi manusia dengan karya yang diciptakan. Ini menegaskan sisi keunikan dari seni kinetik karya Rudi Hendriatno. Rudi Hendriatno cenderung menggunakan warna monoton dalam berkarya. Warna yang dimunculkan dengan teknik *sangkling* sangatlah natural karena memunculkan warna serat alami dari material kayu.

2) Analisis Bentuk (*Formal Analysis*)

Pengaplikasian unsur garis pada karya *Fate Machine* memiliki keberagaman jenis dan bentuk garis. Jenis garis dalam objek tersebut meliputi: garis nyata, garis semu, dan garis semu rangkaian massa. Garis nyata tampak pada bentuk detail komponen dan rangkaian penyusun karya tersebut pada bentuk *pear* pegas, *gear*, dadu, dan pedal penggerak.

Unsur garis semu terlihat dari potongan maupun susunan objek dengan objek lainnya, terlihat dari bentuk rangka tingkat, penopang segilima, dan

penopang pemutar dadu. Keberadaan garis semu rangkaian massa terdapat pada bola pemutar dadu yang menciptakan prinsip repetisi dan kesatuan bentuk.

Bentuk garis dalam seni kinetik berjudul *Fate Machine* ini terdiri dari garis lurus, lengkung, dan garis majemuk. Garis lurus terdapat pada wujud tingkat penyusun objek yang berbentuk bidang segilima, dan penghubung antar objek dan kaki penopang karya. Garis lengkung diterapkan dalam bentuk kubah atas bawah, bentuk bola pemutar dadu, dan pedal penggerak pemutar dadu serta bagian atas *shockbreaker*. Garis majemuk terdapat dua garis, meliputi garis *zigzag* dan garis lengkung S. Garis *zigzag* tampak pada bentuk *gear* sedangkan garis lengkung S terdapat pada bentuk *pear* pegas disetiap sudut atas karya tersebut.

Ukuran garis yang digunakan dalam penciptaan karya seni kinetik *Fate Machine* bervariasi, dikarenakan banyaknya objek penyusun dalam karya Rudi Hendriatno. Dapat dikatakan karya Rudi ini mengaplikasikan ukuran garis yang dipengaruhi setiap objek penyusun. Setiap karya Rudi Hendriatno menerapkan bentuk-bentuk gempal nyata, karena berbentuk tiga dimensi dan memiliki ketebalan yang dapat diraba dan dirasa. Raut gempal yang dominan di *Fate Machine* adalah raut gempal *silindris* dan *kubistis*. Ditemukan dua macam bentuk gempal yang diaplikasikan pada karya *Fate Machine*. Meliputi bentuk gempal padat dan gempal kosong. Bentuk raut gempal padat tampak pada tiang penopang, tiang penghubung antar komponen, pedal penggerak, dan baut kayu setiap

sudutnya. Raut gempal kosong diaplikasikan pada bentuk permukaan dadu, bentuk *pear* pegas, serta *gear* penghubung.

Unsur ukuran khususnya diranah seni rupa berbeda seperti ukuran pada pelajaran matematika, ukuran dalam seni rupa tidak memiliki nilai pasti. Susunan bentuk ukuran dalam karya adalah susunan repetisi, dikarenakan ukuran dan jarak memiliki bentangan yang sama. Ini ditegaskan pada susunan bentuk bola pemutar dadu yang begitu rapi dan berurutan.

Tekstur kasar semu terdapat pada karya *Fate Machine*, tekstur kekasaran raut gempal semu ketika diraba akan terasa halus. Proses ini timbul karena proses penggosokan material sejenis, tepatnya tekstur kasar semu tekstur mekanik. Disebut mekanik karena proses pembuatannya menggunakan alat bantu mekanik dengan cara kerja digosokkan dengan bahan yang sejenis material penyusunnya.

Warna coklat natural kayu jati sangat ditonjolkan, karena Rudi Hendriatno menerapkan teknik sangkling ketika tahapan *finishing*. Sehingga warna akan sesuai dengan serat yang terdapat pada material penyusunnya setelah proses penggosokan. Rudi Hendritano menerapkan ruang trimatra pada karyanya berbentuk tiga dimensi karena memiliki dimensi penuh panjang, lebar, dan kedalaman. Bentuk ruang trimatra dalam raut gempal *kubistis* dan *silindris* terlihat jelas susunannya membentuk garis ruang sekat, berongga, dan dapat diraba. Diwujudkan disusunan segilima bertingkat dan penopang lengkung yang menghasilkan garis lengkung.

Unsur gerak dalam seni kinetik sangatlah berperan besar dalam proses penyajian dan keberhasilan menciptakan karya seni kinetik. Komponen penyusun *Fate Machine* dapat dikatakan semua mendukung objek utama bergerak. Gerak berputar yang timbul berasal dari susunan komponen mekanik saling terhubung dan berkesinambungan. Karya *Fate Machine* terdapat gerak semu lengkung yang membentuk bola pemutar dadu, dan gerak semu lengkung kubah terdapat pada penopang atas bawah.

Terbentuknya irama dari karya *Fate Machine* dihasilkan dari susunan bentuk raut gempal yang berulang-ulang atau disebut repetisi. Pengulangan bentuk terlihat di susunan raut gempal variasi yang membentuk bola pemutar dadu dan raut gempal *kubistis* yang membentuk pilar dari bidang segilima. Serta pada raut variasi irama repetisi diwujudkan pada bentuk *gear-gear* mekanik penggerak karya seni kinetik tersebut.

Kesatuan didapati dengan pendekatan atau kesamaan bentuk maupun warna dari komponen sebuah karya. Rudi Hendriatno melihat celah dari karya seni kinetiknya bagaimana menggabungkan bentuk raut dan warna agar karya yang dihasilkan memiliki kesatuan. Karya *Fate Machine* menerapkan kesatuan dengan pendekatan keselarasan-keselarasan unsur rupa. Penyelarasan unsur warna diaplikasikan dalam penerapan *finishing* teknik *sangkling*, dimana warna kayu jati natural tampak dari semua komponen penyusunnya semua menggunakan material kayu jati dan kayu suren. Penyelarasan bentuk raut diwujudkan pada penghubung

bentuk raut gempal *silindris* dan *kubistis* dengan bentuk raut gempal lengkung kubah *silindris* atau setengah lingkaran di bagian atas dan bawah penopang objek bola pemutar dadu.

Kesatuan juga terlihat dalam seni kinetik Rudi Hendriatno adalah kesatuan pendekatan keterkaitan. Ini dibuktikan dari keterkaitan-keterkaitan komponen penggerak dari karya tersebut. Mulai dari keterkaitan pedal penggerak dengan susunan gear-gear bergerak hingga berlanjut ke poros penggerak bola pemutar dadu hingga menimbulkan gerak saling berhubungan dengan sistem mekanik.

Karya seni kinetik *Fate Machine* mengaplikasikan dominasi kontras *discord*, dominasi ini dicapai dengan bentuk gempal saling berlawanan. Dapat dilihat dari bentuk gempal *kubistis* dengan bentuk raut gempal *silindris*. Raut gempal *silindris* membentuk bola pemutar menjadi pusat perhatian. Pusat perhatian diperjelas ketika adanya interaksi gerak yang berputar melalui gerak awal dari tuas penggerak berada pada salah satu sisi karya.

Ketercapaian keseimbangan karena ketepatan dan ketekunan seorang seniman. Keseimbangan simetris dengan perpaduan gerak berputar tanpa merubah kedudukan. Susunan ruang kanan maupun kiri tampak berimbang sesuai dengan titik porosnya. Karya *Fate Machine* ini menerapkan mobil desain karena dapat bergerak statis, gerakan timbul adanya sistem mekanik manual yang saling terhubung antar komponennya.

Proporsi dicapai pada karya *Fate Machine* melalui proporsi susunan bentuk dengan satu ukuran besar di antara ukuran kecil-kecil. Ini tampak pada rangkaian massa yang membentuk bola *globe* pemutar dadu dengan tiang penyangga dan komponen penggerak yang menjadikan *center of interest* pada karya tersebut sehingga menarik perhatian dan menciptakan suatu dominasi.

3) Penafsiran Makna

Karya *Fate Machine* I merupakan salah satu karya yang memiliki nilai penyusunan yang baik. Bentuk pemutar dadu sebagai objek utamanya meniru bentuk *globe* yang memiliki arti sebagai perputaran waktu, dimana durasi dapat menentukan nasib insan. Pada sisi dalam bola pemutar terdapat 2 buah dadu yang memiliki arti tersendiri pada tiap sisi dadu. Setiap sisi dadu tampak adanya pola logo mata uang negara dunia, seperti *rupiah*, *dollar*, *euro*, dan *poundsterling*. Sedangkan pada dadu lainnya terdapat pola logo merek mobil mewah seperti Lamborghini, Ferrari, Bugatti Veyron dan Hummer. Dadu-dadu tersebut memiliki makna pencapaian duniawi yang tidak pernah habis untuk memenuhinya jika kita tidak bekerja keras merubah nasib kita sendiri.

Komponen *shock* dan *pear* pegas mengartikan gerakan yang dinamis dalam mengarungi kehidupan namun akan tetap kaku jika tidak ada penekanan perubahan yang besar dan berarti. Sedangkan bentuk komponen *gear* mekanik terhubung satu sama lainnya mengartikan lambang seorang pekerja keras agar dapat terus berusaha

jika ingin tetap produktif. Setiap sisi terdapat penopang tegak terstruktur memiliki arti manusia untuk dapat bertahan hidup harus memiliki keyakinan yang teguh.

Bentuk raut gempal melengkung terpusat diatas objek pemutar dadu bermakna kita harus senantiasa berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bentuk dasar meniru dan memodifikasi dari bentuk kubah masjid. Objek segilima yang mengelilingi bola pemutar dadu memiliki makna lima waktu kewajiban beribadah sholat umat Islam dalam sehari. Penerapan gerakan pemutar tunggal secara manual dengan tangan, dimaknai sebagai klimaks dari karya tersebut. Karena tangan kita merupakan awal dari kita bergerak, berusaha, dan bekerja keras. Jika ingin mendapatkan yang ada dalam dadu tersebut maka harus memiliki kekuatan, keyakinan, ketekunan, dan doa-doa yang selalu dipanjatkan.

Dalam pembahasan ini memiliki makna secara keseluruhan yang sesuai karya berjudul *Fate Macine* mengandung makna sebagai manusia harusnya memiliki pola pikir mandiri, agar manusia sebagai makhluk yang diberikan kelebihan dari pada makhluk ciptaan lainnya memanfaatkan waktu dan olah pikirnya secara tepat serta jangan terlalu berharap kepada sesuatu yang belum tentu. Pada titik ini menceritakan seseorang yang dilatarbelakangi seorang perantauan dari tanah Minangkabau yang memegang teguh prinsip hidup Islam dengan Al-Qur'an sebagai pedomannya.

Pemanfaatan waktu dapat mempengaruhi nasib kita untuk kedepannya karena waktu tidak dapat kembali seperti semula, akan hilang dan pergi tanpa hati nurani. Kita tidak bisa bergantung pada akhir sebuah nasib, karena itu bukan kuasa

kita mempertaruhkan nasib kita ketika kita tidak berusaha, kita tidak bekerja keras, dan kita tidak berdoa dengan keyakinan teguh.

Kita tidak bisa meraih apa yang dicita-citakan ketika menggigau tentang masa depan. Pada akhirnya yang menentukan nasib kembali ke tangan kita sendiri yang memutar roda kehidupan agar tetap hidup dan menghidupi (Rudi Hendriatno, wawancara, 17 Juli 2017).

b. Mabuk Cinta

Seni kinetik karya Rudi Hendriatno yang berjudul Mabuk Cinta ini mempunyai dua objek utama. Objek tersebut merupakan perwujudan dari penggambaran seorang lelaki dan perempuan, yang membedakan kedua objek tersebut adalah bentuk kaki penopang dan bentuk botol. Karya Mabuk Cinta dapat dikatakan mengadopsi karya berbentuk patung.



Gambar 6: **Mabuk Cinta**

(Sumber: Dokumentasi Gilang Surya Ramdani, 2017)

Ukuran	: 65 cm X 55 cm
Bahan	: Kayu jati
Tahun pembuatan	: 2015
Lama pembuatan	: 1 bulan

1) Deskripsi Karya (*Description*)

Karya Mabuk Cinta dibuat pada tahun 2017, dalam pembuatannya membutuhkan waktu kurang lebih satu bulan. Karya tersebut dibuat dalam agenda menyambut gelaran pameran BAKABA di Jogja Galeri dan pameran *Art Samporna* di Jakarta. Karya Mabuk Cinta memiliki sisi keunikan dari segi bentuk secara terperinci maupun keseluruhan, kandungan makna yang ingin disampaikan, dan *display* karya dengan pemahaman berkarya yang titik awal mengaplikasikan kegiatan amati, tiru dan modifikasi. Rudi Hendriatno menggabungkan bentuk

komponen alat pembuka botol *wine* dengan bentuk anatomi manusia sebagai objek utamanya disertai objek pendukung bentuk botol sebagai dudukan *diplay* karya.

Bentuk pembuka botol *wine* yang ditiru berjenis *wing corkscrew*, pembuka botol *wine* jenis ini memiliki bentuk tuas pembuka botol dengan ulir penghubung penggerak pada bagian atas dan ulir bor spiral pada bagian bawah yang digunakan untuk membuka *cork* pada bibir botol. Sisi kanan maupun kiri terdapat bentuk tuas pengangkat, bergerak diagonal ketika tuas pembuka botol digerakan secara horizontal. Sistem kerja dan bentuk komponen penyusun pembuka botol *wine* berjenis *wing corkscrew* ini sebagai dasar penciptaan karya Mabuk Cinta.



Gambar 7: ***Winged Corkscrew***
(Sumber : <https://www.google.com/search>, 14 Maret 2017)

Penggabungan bentuk pembuka botol *wine* dengan bentuk anatomi manusia tampak pada bentuk tangan dan kaki. Tuas pengangkat berada pada sisi kanan dan kiri objek *wing corkscrew* dimodifikasi seperti bentuk anatomi tangan, dengan penambahan lengan dan sendi. Bentuk kaki penopangnya diberikan tambahan objek sandal yang terkait dengan objek drum/botol. Bagian anatomi kepala manusia

diwujudkan pada bentuk tuas penggerak tunggal yang berbentuk kepala pembuka botol dengan penambahan bentuk hati pada sisi tengahnya. Bentuk hati terdapat warna merah sebagian pada salah satu sisi, penambahan bentuk dan warna hati sebagai salah satu upaya penegasan makna Mabuk Cinta.

Display karya yang diberlakukan untuk karya Mabuk Cinta tergolong unik, dikatakan unik karena figur lelaki dan perempuan dilarang berada pada satu ruang pameran. Hal itu dilakukan karena sesuai dengan makna yang disampaikan Rudi Hendriatno melalui karya Mabuk Cinta. Maka pada saat pameran BAKABA di Jogja Galeri hanya memamerkan karya Mabuk Cinta figur lelaki, sedangkan figur perempuan dipamerkan di *Art Sampoerna* Jakarta.

2) Analisis Bentuk (*Formal Analysis*)

Unsur garis yang terdapat karya yang berjudul Mabuk Cinta mengaplikasikan garis nyata dan garis semu. Garis nyata diwujudkan pada setiap komponen penyusun obyek tersebut. Potensi garis nyata ini tampak pada garis tekstur di setiap komponennya. Garis semu terdapat pada batas limit suatu objek. Batas limit suatu objek dapat diperjelas dengan bentuk raut *silindris*, *kubistis*, dan batas ruang dan pertemuan antar objek, seperti bentuk objek pembuka botol dengan botol sebagai penopangnya dan bentuk kaki maupun tangan yang mengaplikasikan raut gempal *silindris* dan *kubistis*. Susunan objek tersebut membentuk gelap terang dan garis potongan ruang yang semu.

Dalam pemahaman bentuk garis, Rudo Hendriatno dengan karya Mabuk Cinta menerapkan garis lurus, garis lengkung, dan garis majemuk. Bentuk garis lurus diagonal terdapat pada poros pembuka botol dan objek kaki dari figur lelaki. Garis lengkung penerapannya diwujudkan hampir disemua bentuk objek penyusun Mabuk Cinta, seperti lengkung kepala pembuka botol di figur lelaki maupun perempuan, bentuk tangan, bahu, bentuk botol serta bentuk objek sandal. Selain itu garis lengkung juga terdapat pada objek pembentuk kaki figur perempuan untuk memberikan kesan perbedaan figur lelaki dengan figur perempuan. Penerapan garis majemuk menggunakan garis lengkung S dan garis *zig-zag*. Garis majemuk *zig-zag* membentuk objek gaer-gear mekanik sebagai salah satu komponen penggerakannya. Garis lengkung S tampak pada bentuk ulir bor pembuka botol.

Pada karya Mabuk Cinta, Rudi Hendriatno menerapkan variasi bentuk gempal. Bentuk gempal padat dan divariasikan dengan bentuk gempal kosong. Bentuk gempal padat terdapat pada bentuk komponen pembuka botol, seperti objek tangan dan kaki. Gempal kosong diwujudkan pada objek kepala pembuka, penghubung kepala dengan badan pembuka botol, serta objek botol penopangnya. Karya seni kinetik Mabuk Cinta ini menggunakan 3 macam jenis raut gempal, yaitu raut gempal *kubistis*, gempal *silindris*, dan raut gempal variasi. Raut gempal *kubistis* diterapkan pada objek kaki penyangga, raut gempal *silindris* terdapat pada objek lengan, tangan, poros pembuka botol.

Sedangkan raut gempal variasi tampak dibentuk kepala pembuka botol, bahu, dan bor pembuka botol.

Terdapat perbedaan ukuran terhadap dua figur lelaki dan perempuan. Perbedaannya kedudukan jarak dan bentuk kaki penopang dan objek botol. Kedudukan jarak kaki figur lelaki dan bentuk kakinya lebih besar menyesuaikan penopang botol atau drum. Sehingga bentuk kaki penopangnya lebih meregang menunjukkan kesan gagah, menegaskan sifat dari figur lelaki pada umumnya. Sedangkan ukuran botol pada figur perempuan lebih kecil dan mengerucut, maka bentuk kaki mengikuti bentuk penopang botol yang ramping. Kesan feminim dari figur perempuan muncul karena adanya penyesuaian bentuk kaki dengan botol penopangnya.

Seperti halnya karya *Fate Machine*, tekstur yang terdapat pada karya Mabuk Cinta mengaplikasikan tekstur kasar semu. Jika dilihat secara kasat mata tampak kasar namun jika diraba permukaannya terasa halus. Proses ini dihasilkan dengan cara saling menggosokkan jenis yang sama materialnya dengan alat bantu mekanik secara perlahan. Maka tekstur yang timbul pada karya Mabuk Cinta dapat disebut terktstur kasar semu tekstur mekanik, namun pada figur perempuan ditambahkan tekstur hias manual. Tekstur hias manual tersebut diterapkan pada objek botol yang membentuk gambar gear dibagian depan.

Unsur warna alam digunakan pada karya Mabuk Cinta, dimana warna material penyusun karya terlihat dominan dengan teknik *finishing sangkling*.

Tujuan penggunaan teknik *finishing* sangkling untuk memunculkan warna khas dari material kayu, sehingga warna alami dari serat kayu jati tampak natural dan selaras.

Dari pengamatan yang telah dilakukan, adanya ruang trimatra dan ruang maya. Terbentuknya unsur ruang trimatra pada objek botol atau drum karena adanya panjang, lebar, dan kedalaman nyata. Serta ruang nyata tampak pada ruang yang mempertemukan antara mata bor dengan objek badan di figur lelaki maupun perempuan. Ruang maya tampak jelas pada komponen-komponen penyusunnya dan dari hasil susunan antar komponennya. Ruang maya hasil susunan gempal terbentuk antara pertemuan objek kaki dengan objek botol penopangnya, selain itu raut gempal yang membentuk objek sandal dan kepala pembuka botol juga terdapat adanya ruang maya.

Gerak pusat yang dihasilkan berada pada titik tengah antara gear yang berada didalam objek badan figur tepatnya dibahu dengan ulir mata bor. Kepala pembuka memiliki bentuk meruncing yang menyambung dengan ulir mata bor dalam hal ini berperan sebagai titik awal penerima interaksi untuk gerak. Gear-gear dititik kanan dan kiri bahu objek karya berkaitan dengan tuas penggerak tangan dapat bergerak setelah kepala pembuka botol digerakan secara vertikal. Hasil gerak disebabkan karena adanya hubungan fungsi satu sama lainnya, karena tanpa adanya fungsi tiap komponen penggerak seperti gear dan ruas mata bor, karya tersebut tidak dapat bergerak seperti yang diharapkan.

Irama tercapai dalam pengulangan bentuk atau repetisi dan pengulangan yang disertai dengan perubahan atau transisi. Rudi Hendriatno tetap memberikan kesan bentuk lengkung pada komponen penyusunnya. Pengulangan yang disertai dengan perubahan diwujudkan pada objek kaki dan objek sandal yang menyesuaikan dengan bentuk penopang atas botol atau drum.

Terbentuknya kesatuan dengan penyelarasan warna, penyelarasan bentuk raut dan pengaitan antar komponen. Dimana penyelarasan unsur warna berperan dalam kesatuan karya Mabuk Cinta, walaupun objek satu dengan objek lainnya berdiri sendiri. Penyelarasan warna dihasilkan adanya teknik *finishing sangkling* yang diterapkan secara menyeluruh. Penyelarasan bentuk diwujudkan adanya keterkaitan dan penyelarasan dengan bentuk raut variasi, dimana raut gempal *kubistis* tidak murni *kubistis* namun dipadukan dengan raut gempal *silindris*. Bentuk raut variasi tampak pada objek kaki penopang pada setiap figur karya.

Dominasi diwujudkan pada objek pembuka botol serta objek botol. Dominasi ini terbagi menjadi dua pandangan, karena dominasi karya diam dan dominasi karya ketika bergerak. Dapat dikatakan dominasi kelainan atau anomali menurut bentuk *display* karya. Objek kaki penopang dan botol menjadi pusat perhatian saat karya ketika tidak bergerak, karena perbedaan ukuran dan perbedaan bentuk kedua figur, akan tetapi warna maupun bentuk objeknya tidak jauh berbeda. *Center of interest* saat karya bergerak terletak pada sisi tengah, yaitu mata bor dengan gerakan tangan. Mata bor bergerak secara vertikal melalui

interaksi awal manusia dengan kepala pembuka botol, dan gerakan tangan bergerak secara diagonal.

Pada karya Mabuk Cinta ini adanya keseimbangan simetris. Keseimbangan simetris ditegaskan dengan komposisi sisi kanan dan sisi kiri karya seimbang. Cakupan keseimbangan dalam ranah tiga dimensi, karya seni kinetik diatas termasuk mobile desain dan berbentuk multi desain. Mobile desain yang bergerak karena adanya alat mekanik manual dengan bantuan interaksi manusia, dapat dilihat dari komponen penggerakannya antara lain gear-gear, sendi penghubung, dan ruas ulir mata bor. Dikatakan multi desain karena karya seni kinetik Mabuk Cinta selain menghasilkan gerak, karya tersebut juga menghasilkan bunyi.

Penerapan prinsip proporsi diaplikasikan melalui pendekatan proporsi antar bentuk raut dalam ruang, lebih tepatnya susunan bentuk dengan satu ukuran besar diantar ukuran yang lebih kecil. Dibuktikan dengan ukuran botol yang lebih besar dari objek pembuka botol, maka botol atau drum lebih dominan namun memiliki keterkaitan fungsi sebagai penyeimbang saat karya tersebut diam dan bergerak selain itu sebagai pengganti pustek untuk *display* karya. Dalam berkarya, Rudi Hendritano tidak menerapkan suatu ukuran yang pasti dan matematis dalam karyanya. Akan tetapi ukuran didapati setelah berjalannya proses pembuatan karya dan hasil akhir karya tersebut.

3) Penafsiran Makna

Pada bentuk utama karya Mabuk Cinta ini tampak bentuk pembuka botol yang memiliki perbedaan pada item tiang penyangga dan bentuk botolnya. Pada bentuk figur lelaki, objek kaki sengaja dibuat meregang yang mengartikan kegagahan seorang lelaki. Sedangkan pada objek kaki figur perempuan dibuat ramping untuk memberikan kesan penegasan feminim pada figur perempuan. Perbedaan antara botol dan drum, bermakna bahwa lelaki memiliki tanggung jawab yang besar dari pada seorang perempuan. Memiliki tanggung jawab sebagai seorang suami, sebagai seorang ayah, dan sebagai tulang punggung keluarga.

Sepasang sandal yang berada pada sisi bawah kanan dan kiri figur lelaki dan perempuan mengartikan dalam menjalin sebuah hubungan perlu derap langkah pasti ke jenjang berikutnya. Objek tuas pembuka botol yang berbentuk kepala dengan lambang hati memiliki makna jika seseorang sedang dimabuk kepayang oleh cinta hanya terbayang bayang seorang kekasih yang dirindukan, isi kepala dan logika hanyut dalam manisnya bumbu-bumbu cinta. Bentuk komponen mata bor ulir pada sisi dalam tengah figur lelaki dan perempuan mengartikan bahwa apapun akan dilakukan ketika dimabuk cinta dengan segala kelihaiian yang ada.

Pada pembahasan aspek gerak, karya ini memiliki tuas penggerak yang berada pada sisi atas yang berbentuk hati. Tuas penggerak utama bergerak secara vertikal terhubung dengan ulir mata bor dan gear mekanik pada sisi kanan dan kiri yang berfungsi menggerakkan objek tangan yang bergerak diagonal. Gerak vertikal

tersebut mengartikan gerak perlahan kaku namun memaksa, seperti fungsi pembuka botol pada umumnya. Gerakan tangan yang bergerak secara diagonal mengartikan sebagai gerakan memeluk dan bercumbu ketika sedang dimabuk cinta.

Setiap karya seni kinetik Rudi Hendriatno mengandung makna dan membawa pesan yang tersirat melalui bentuk yang saling berhubungan dan berkaitan dengan gerak yang selaras. Memberikan penekanan bentuk dan gerak yang dihasilkan akan pesan yang ingin disampaikan dengan cara yang berbeda. Pada konteks karya Mabuk Cinta secara keseluruhan Rudi Hendriatno yang mempunyai latar belakang lahir dan besar kental dengan ajaran budaya agama Islam Minangkabau ingin menyampaikan keadaan anak muda di era sekarang yang telah menanggalkan nilai-nilai budaya, melanggar ajaran agama, dan tenggelam kemajuan teknologi di era globalisasi.

Melihat fenomena muda-mudi yang terbuai dengan asmara dan cinta di usia dini. Maraknya pemberitaan tentang murid yang putus sekolah karena hamil diluar nikah, dan pemberitaan sepasang muda-mudi mesum disana-sini, hingga pembuangan bayi disudut kota dan pelosok negeri. Berbeda dengan era dimana nilai luhur dan agama terjaga pada masa lampau, berpegang tangan dan merangkul kekasih terasa tidak enak hati karena belum menjalin hubungan secara resmi.

Pada zamannya ketika penjaduan dilakukan oleh orang tua masing untuk membentuk keturunannya menjadi keluarga yang benar-benar berkualitas. Dahulu pengantin yang akan menjalin sebuah pernikahan diharuskan melalui proses dipingit

terlebih dahulu, dengan dilarang bertemu dan melakoni puasa hingga berlangsungnya hari pernikahan.

c. *Beautiful Death*

Rudi Hendriatno menghilangkan sisi ergonomik pada karya *Beautiful Death*. *Beautiful Death* ini mengadopsi bentuk kursi goyang type *Kennedy* yang dikombinasikan dengan bentuk kursi penyiksa, dan bentuk kursi medis pada zaman dahulu. Bentuk karya tersebut masuk kedalam bentuk kriya, karena mengadopsi bentuk kursi sebagai bentuk utamanya.



Gambar 8 : ***Beautiful Death***

(Sumber: Dokumentasi Gilang Surya Ramdani, 2017)

Ukuran	: 190 cm X 75 cm
Bahan	: Kayu jati
Tahun pembuatan	: 2010
Lama pembuatan	: \pm 3 bulan

1) Deskripsi karya

Objek pendukungnya seperti bor dan gunting pemotong yang tajam dan bergerigi mengadopsi bentuk komponen kursi penyiksa. Komponen kursi medis tampak pada komponen penghubung pada sisi bawah dan belakang kursi. Objek adopsi kursi goyang type *Kennedy* sebagai objek general yang di titik tertentu dikaitkan dengan komponen penggerak alat penyiksa. Kombinasi bentuk objek yang dipadukan dengan keselarasan gerak sangat tepat untuk menarik interaksi manusia dengan karya *Beautiful Death* ini. Gerak pada karya *Beautiful Death* dihasilkan dari pedal penggerak dan pijakan kaki disisi bawah depan kursi. Bergerak diagonal dan saling berkaitan dengan *gear* rantai serta tiang penghubung antar komponen.



Gambar 9: *Kursi goyang type Kennedy*
(Sumber : [https:// www.architectaria.com/sejarah dan jenis kursi goyang](https://www.architectaria.com/sejarah-dan-jenis-kursi-goyang), 03 Agustus 2017)

Gerak puncak karya *Beautiful Death* tampak pada gerakan bor memutar, gunting pemotong pada sisi atas kursi dan obyek penjepit pergelangan tangan yang berada pada sisi kiri sandaran tangan kursi.

Dilihat secara menyeluruh penampilan bentuk dari karya *Beautiful Death* memberikan gambaran yang relevan terhadap kehidupan manusia agar tetap bekerja dan terus bergerak. Kursi goyang memiliki kegunaan untuk bersantai diubah serta dimodifikasi dengan imajinasi serta pemahaman bentuk Rudi Hendriatno tentang nilai-nilai kehidupan dan estetika berkarya.

2) Analisis Bentuk (*Formal Analysis*)

Beragam bentuk berupa garis yang dapat diaplikasikan dalam sebuah karya. Bentuk berupa garis tersebut dibedakan menjadi 2 yaitu garis nyata dan garis semu. Rudi Hendriatno memanfaatkan bentuk berupa garis pada karya *Beautiful Death*. Terlihat jelas bahwa Rudi Hendriatno menunjukkan keberanekaragaman bentuk berupa garis melalui dua bentuk berupa garis. Penggunaan garis nyata oleh Rudi Hendriatno dalam karya *Beautiful Death* tampak pada 2 komponen karya. Penggunaan garis nyata yang pertama diaplikasikan pada ulir mata bor. Garis nyata yang diterapkan pada mata bor berupa garis ulir meruncing di ujung bor. Hal ini untuk memberikan kesan ketajaman dari mata bor itu sendiri. Penggunaan garis nyata tampak pada komponen tuas penghubung antar objek penggerak, yang terbentuk menggunakan

mesin bubut. Secara spesifik garis nyata yang digunakan pada tuas-tuas penghubung berupa garis lurus horizontal kemudian tampak pada senderan badan.

Garis nyata muncul dikarenakan penggunaan alat mekanik dalam penciptaannya. Garis lurus horizontal tampak pada alas duduk dari karya *Beautiful Death*, garis tersebut muncul adanya ruang dari penggabungan komponen penyusun alas duduk. Garis nyata dapat dilihat pada kait yang menggabungkan penyangga tuas yang berfungsi sebagai penggerak dari mata bor. Bentuk berupa garis digunakan dalam karya *Beautiful Death* adalah garis semu. Dari tiga macam garis semu yang ada, Rudi Hendriatno menggunakan dua macam garis semu. Garis tersebut adalah garis semu batas limit dan garis semu rangkaian massa. Garis semu batas limit ditunjukkan oleh objek-objek raut gempal, seperti raut gempal *silindris* dan *kubistis* pada kaki-kaki kursi *Beautiful Death*. Kemudian garis semu rangkaian massa ditunjukkan pada objek rantai yang berfungsi sebagai salah satu komponen penggerak karya seni kinetik *Beautiful Death*, serta terdapat pada rangkaian penggerak bagian bawah kursi yang berperan sebagai penghubung gerak antara pijakan kursi dengan komponen penggerak pada bagian belakang kursi.

Pada karya seni kinetik *Beautiful Death* bahwasanya Rudi Hendriatno menerapkan beberapa raut garis. Raut-raut garis yang diterapkan yaitu garis lurus, garis lengkung, dan garis majemuk. Raut garis yang tampak di *Beautiful Death* terbentuk dari garis-garis semu komponen penyusunnya. Raut garis terwujud pada

salah satu obyek utama dari *Beautiful Death*. Apabila dilihat dari garis diagonalnya akan tampak dari bagian sandaran kursi, sedangkan garis horizontal akan tampak pada bagian alas duduk kursi. Pada raut garis terdapat adanya garis majemuk, diwujudkan dengan garis majemuk zigzag dan garis majemuk lengkung S. Garis zigzag tampak pada gear-gear komponen penggerak dari *Beautiful Death* dan garis lengkung S dapat dilihat pada mata bor.

Beautiful Death dikategorikan sebagai karya tiga dimensi, maka tepat apabila mengaplikasikan dari bentuk-bentuk gempal nyata. Karena akhir dari proses pembuatan *Beautiful Death* akan menghasilkan karya yang memiliki ketebalan serta dapat diraba dan dirasa. Rudi Hendriatno mengaplikasikan dua bentuk gempal pada karya diatas. Dua bentuk gempal itu adalah gempal padat dan gempal kosong. Karya Rudi Hendriatno sangat menonjolkan raut gempal *silindris*, *kubistis*, dan variasi. Bentuk gempal kosong diterapkan pada raut gempal kaki-kaki penopang, sedangkan bentuk gempal padat lebih dominan diaplikasikan di semua komponen penyusunnya. Raut gempal *silindris* lebih dominan diaplikasikan di kaki-kaki kursi yang berbentuk seperti *shock*, sedangkan raut gempal *kubistis* tampak pada kerangka penopang kursi dan tiang penghubung gerak dibelakang kursi. Raut gempal variasi penerapannya pada bentuk sandaran tangan dan bentuk gunting pemotong.

Ukuran dalam bahasan dan pemahaman seni kinetik *Beautiful Death* menggunakan ukuran susunan bentuk dengan oposisi karena bentuk raut gempal

memiliki kekontrasan tersendiri. Untuk meminimalisir kekontrasan itu, Rudi Hendriatno melakukan pengulangan dua bentuk kontras sehingga tercipta irama serta memadukan kedua unsur raut gempal dengan penyelarasan warna sebagai penunjang irama tersebut.

Karya *Beautiful Death* Rudi Hendriatno memanfaatkan tekstur kasar semu, tekstur tersebut dapat ditemukan pada kekasaran raut gempal yang semu tetapi ketika diraba terasa halus. Hasil tersebut dimunculkan karena adanya penggosokan material yang sejenis. Berkaitan dengan tekstur kasar semu pada karya Rudi Hendriatno akan lebih tepat jika dikategorikan dengan tekstur kasar semu tekstur mekanik. Disebut mekanik karena proses pembuatannya yang menggunakan peralatan mekanik kemudian digosokan dengan bahan sejenis material penyusunnya. Rudi Hendriatno menerapkan teknik *sangkling* untuk proses *finishing* pada karya *Beautiful Death*, dengan teknik tersebut memunculkan warna coklat alami dari karakter materialnya yaitu serat kayu jati. Serat yang dimiliki kayu jati dijadikan ciri khas warna alami pada karya tersebut.

Penerapan ruang trimatra yang berperan untuk ketercapaian unsur ruang di karya *Beautiful Death* diwujudkan dengan susunan bentuk raut gempal. Susunan raut gempal *Beautiful Death* antara *kubistis*, *silindris*, dan variasi saling berkaitan yang memiliki dimensi utuh dan terdapat ketebalan serta kedalaman nyata. Susunan kerangka kayu penopang kursi bagian bawah berbentuk lengkung

kubistis arah horizontal dihubungkan dengan kayu *kubistis* arah vertikal, maka susunan kerangka membentuk ruang yang berjajar dan berulang.

Pada seni kinetik menunjukkan gerak nyata merupakan daya tarik utama. Gerak nyata gear-gear dan komponen penghubung memiliki peran tersendiri. Hubungan antar komponen memiliki fungsi satu sama lainnya. Gerak awal yang berada pada pedal penggerak disisi kanan obyek kursi, tuas penggerak pedal tersebut bergerak dengan cara diputar. Gear-gear penggerak dihubungkan dengan tiang penghubung bergerak vertikal dibelakang obyek kursi secara otomatis menggerakkan obyek mata bor dan gunting pemotong. Obyek mata bor ini menciptakan garis nyata lengkung berulang, sedangkan obyek gunting pemotong bergerak menciptakan gerak garis nyata silang secara vertikal. Setiap sudut karya *Beautiful Death* peran gear dan tiang penghubung sangat penting karena memiliki peran menghasilkan gerak dinamis antar obyek-obyek penyusunnya.

Karya *Beautiful Death* menciptakan prinsip irama dengan gerak sebagai daya tarik utama selain bentuk antar obyek keseluruhan. Pernyataan tersebut berdasarkan pengamatan peneliti. *Beautiful Death* menampilkan gerak nyata perulangan dengan memanfaatkan tenaga manusia. Gerak nyata yang berulang terjadi karena adanya hubungan antar komponen penggerak dengan obyek penyusunnya. Gerakan tersebut dapat sebagai penerapan prinsip irama yang nyata pada karya seni kinetik tersebut. Irama pada bentuk raut gempal ini tercapai salah satunya dengan susunan dan kedudukan komponen penggerak *Beautiful Death*.

Susunan *gear-gear* dan tiang penghubung yang menerapkan prinsip repetisi serta pengulangan bentuk obyek yang berulang tampak pada kaki penopang kursi goyang serta penyandar tangan disisi kanan maupun kiri obyek kursi goyang.

Kesatuan dengan pendekatan kesamaan unsur warna dan kesatuan dengan kemiripan raut berperan dalam prinsip kesatuan seni kinetik *Beatiful Death*. Pendekatan kesamaan unsur warna dijumpai pada warna keseluruhan karya. Warna coklat alami, serat kayu jati yang tampak menyeluruh setelah proses *finishing* sangkling dilakukan. Kesatuan yang dicapai dengan pendekatan kemiripan unsur raut diwujudkan pada penggabungan unsur tiap bentuk raut gempal penyusun karya. Bentuk raut gempal *kubistis* yang dominan dan gempal *silindris* dihubungkan dengan penggabungan unsur keduanya serta menghasilkan gempal variasi. Gempal variasi diaplikasikan pada bentuk penopang kursi dan sandaran tangan di sisi kanan dan kiri kursi.

Dominasi termasuk salah satu upaya untuk menimbulkan daya ketertarikan pada suatu karya seni. Daya tarik pada *Beautiful Death* terdapat pada objek berbentuk gunting dan mata bor yang berada pada sisi atas objek kursi. Objek gunting dan mata bor memberikan kesan berbeda pada karya tersebut. Dominasi ini sering disebut dominasi anomali, karena memiliki perbedaan dengan bentuk yang umum. Namun karya *Beautiful Death* ini berbeda dengan karya *Fate Machine* dan *Mabuk Cinta*, perbedaan itu tampak ketika karya *Beautiful Death* digerakan dengan interaksi manusia. Objek-objek pendukung dan penyusunnya

bergerak secara bersamaan dan memiliki keunikan tersendiri pada setiap objeknya, maka *centre of interest* dari *Beautiful Death* tidak terpusat ketika karya tersebut digerakan.

Prinsip keseimbangan seni kinetik *Beautiful Death* dikategorikan keseimbangan simetris, karena besaran sisi yang sama. Sisi kanan dan sisi kiri memiliki kesamaan segi warna, tekstur, dan ukurannya, namun ada beberapa perbedaan pada bentuk raut gempal. Tampak sisi kanan karya terdapat komponen yang berbentuk pedal penggerak, akan tetapi secara keseluruhan bentuk raut gempal antara sisi kanan dan sisi kiri karya sama. Keseimbangan dipembahasan karya seni kinetik *Beautiful Death* mengaplikasikan mobil desain. Objek penyusun karya dapat bergerak dengan komponen mekanik yang saling berkaitan. Seperti gerakan rantai, gunting pemotong, mata bor, dengan *gear-gear* yang berada pada sisi belakang obyek kursi. Selain menghasilkan gerak, komponen penyusun juga menghasilkan suara. Suara yang timbul disebabkan pertemuan antar komponen yang bersinggungan, maka karya seni kinetik *Beautiful Death* termasuk multi desain, karena menghasilkan efek gerak yang nyata dan menghasilkan bunyi.

Pada karya *Beautiful Death* proporsi tercipta melalui pemahaman susunan bentuk dengan hubungan ukuran dan raut cara retransisi disertai repetisi. Transisi bentuk antar komponen yang memadukan unsur dua bentuk raut dengan ukuran repetisi. Salah satunya diwujudkan pada bentuk raut obyek penopang kursi

goyang dan obyek penyandar tangan. Memiliki bentuk raut variasi memadukan kedua unsur raut gempal dengan raut gempal *silindris*. Susunan bentuk ukuran dan raut secara repetisi dengan dua hingga tiga interval tangga jarak dalam kedudukan tampak pada komponen-komponen penggerak, seperti bentuk gear dan tiang penghubung pada sisi bawah, sisi belakang, dan sisi atas obyek kursi. Secara keseluruhan proporsi yang terbentuk pada *Beautiful Death* tercipta melalui susunan bentuk raut gempal yang saling berkaitan dengan mengaplikasikan transisi raut gempal dan repetisi raut gempal disertai repetisi interval tangga jarak dan kedudukan.

3) Penafsiran Makna

Kerumitan dan penyusunan antar komponen serta item merupakan salah satu nilai menonjol dalam karya yang berjudul *Beautiful Death*, selain itu setiap komponen terhubung memiliki fungsi gerak tersendiri. Objek utamanya adalah kursi goyang. Menurut Rudi Hendriatno (dalam wawancara pada tanggal 07 Juni 2017) kursi goyang diartikan sebagai simbol kemalasan serta menanti kematian dihari tua. Pada karya ini Rudi Hendriatno menghilangkan kesan ergonomi sebuah kursi untuk menguatkan isi makna yang disampaikan secara utuh.

Pada sisi bawah terdapat pijakan kaki yang dapat bergerak dan terhubung dengan papan berduri yang berada pada sisi bawah kursi serta terhubung dengan penjepit tangan berduri pada sisi kiri landasan tangan. Keberadaan pijakan kaki dan penjepit tangan berduri merupakan salah satu upaya menghilangkan kesan nyaman

saat duduk bersantai dikursi tersebut. Pada bagian belakang, tepatnya pada sandaran kursi terdapat rantai zigzag meruncing yang menguatkan kesan ketajaman. Bagian atas terdapat mata bor berulir yang bergerak memutar disertai gerakan diagonal pemotong gunting. Gerak antar komponen yang tersusun ini sebagai salah satu upaya untuk mendeskripsikan narasi-narasi yang ini ingin dijabarkan.

Dalam kesempatan ini, Rudi Hendriatno menawarkan presepsinya kepada penikmat karyanya melalui mekanisme gerak yang beragam. Karya *Beautiful Death* memiliki makna secara keseluruhan tentang beranjak dari zona nyaman. Ketika insan berada pada titik nyaman tertentu, lupa akan durasi dan kematian yang akan datang sewaktu-waktu. Lupa akan tujuan awal yang sudah direncanakan untuk memakmurkan kehidupannya yang sudah terlanjur nyaman dengan kemalasan, tidak ingin bekerja, serta sudah terkungkum pola pikir berleha-leha.

Seseorang yang berkebiasaan buruk akan mati dengan kebiasaan buruknya. Begitu juga sebaliknya, seseorang yang berkebiasaan baik akan mati bersamaan dengan kebiasaan baiknya. Yang giat bekerja akan mati dengan kebiasaan bekerja untuk mencari nafkah untuk istri dan anaknya. Yang giat beribadah akan mati ketika beribadah. Mereka yang semasa hidupnya bermalas-malasan akan tersiksa dan sengsara dikemudian hari. Sebagian kecil dari siksaan tersebut seperti yang telah disajikan oleh Rudi Hendriatno melalui komponen-komponen penyusun yang tajam, runcing, dan bergerigi.

Maka persepsi kematian yang indah kembali lagi ke manusianya sendiri, bagaimana mengisi dan melengkapi kehidupannya. Makna singkat dari *Beautiful Death* atau Mati Yang Indah adalah semua manusia pasti menginginkan kematiannya dalam keadaan yang baik dan indah.

2. Nilai Estetik Karya Rudi Hendriatno

Nilai estetik pada seni kinetik karya Rudi Hendriatno ini dapat ditinjau dari tiga aspek dasar, yaitu: aspek wujud, bobot, dan penampilan. Aspek wujud meliputi aspek-aspek visualisasi yang tampak nyata dan dapat ditangkap panca indera.

Aspek visualisasi terangkum dalam unsur-unsur dasar dan strukturnya. Aspek bobot dan penampilan meliputi makna yang ingin disampaikan melalui karya, sedangkan penampilan adalah langkah dan proses bagaimana menyajikan karya sehingga ketercapaian berintraksi dan berkomunikasi dengan khalayak terpenuhi dengan baik. Berdasarkan penjelasan tersebut maka diuraikan sebagai berikut:

a. Aspek Wujud atau rupa (*Appearance*)

Kombinasi bentuk dengan penerapan deformasi dan modifikasi pada karya Rudi Hendriatno tampak harmoni dengan penyusunan secara konsisten. Penggunaan unsur-unsur visual hingga ketercapaian kesatuan setiap karyanya menunjukkan keahlian Rudi Hendriatno mengolah bentuk antar komponen

penyusunnya. Unsur garis nyata dan garis semu tampak pada setiap komponen. Penggunaan garis semu limit suatu benda sangat mendominasi karena karya seni kinetik Rudi Hendriatno merupakan bentuk tiga dimensi nyata dengan garis semu rangkaian massa tampak pada susunan yang ritmis.

Kombinasi antar item untuk dapat mempresentasikan makna yang ingin disampaikan. Faktor tersebut tidak lepas dari bagaimana menghubungkan dengan kesesuaian antar item. Kesesuaian tersebut dapat dicapai dengan tahapan penyusunan dan disatukan mengaplikasikan penyelarasan bentuk raut gempal, pengaitan antar komponen hingga kesamaan warna tekstur. Bentuk raut gempal *silindris*, *kubistis* dan variatif tampak selaras, bahwasanya gempal variasi yang dibuat untuk menyelaraskan antar bentuk gempal *kubistis* dengan bentuk gempal *silindris*.

Pada seni kinetik, gerak merupakan salah satu faktor yang penting dalam ketercapaian suatu karya seni kinetik. Gerak disampaikan secara berbeda dengan sistem mekanik maupun sistem motor. Pada karya Rudi Hendriatno menggunakan sistem mekanik manual. Sistem tersebut berpengaruh terhadap penyusunan kerangka gerak dan bentuk secara umum. Kerangka komponen gerak yang berupa gear dan dowel disusun berulang dengan mengalami perubahan ukuran. Susunan menghasilkan repetisi bentuk yang berirama. Irama tidak hanya berupa penyusunan komponen namun juga irama gerak yang

dihasilkan. Irama gerak statis yang berulang hingga terbentuknya pola fungsi antar komponen secara berurutan.

Pada struktur penempatan bentuk komponen penggerak dengan raut gempal yang variatif disertai penyelarasan warna menjadi lebih menarik. Penciptaan bentuk dan variasi ukuran berpengaruh dalam terbentuknya dominasi, dengan kemampuan mengeksplorasi serta mengkombinasi bentuk secara konsisten. Dominasi yang tampak merupakan dominasi anomali karena pada setiap karya Rudi Hendriatno memiliki perbedaan bentuk yang umum. Prinsip tersebut yang menjadikan suatu nilai ketertarikan pada karyanya.

Kombinasi bentuk seni kinetik karya Rudi Hendriatno pada dasarnya termasuk keseimbangan simetris. Karena item yang diolah serta diaplikasikan pada setiap sisinya berimbang namun tidak dapat dikatakan bentuk simetris murni karena pada salah satu sisinya terdapat tuas penggerak. Penyusunan yang berulang melahirkan bentuk yang rumit dan menarik interaksi penonton, akan tetapi prinsip keseimbangan pada seni kinetik lebih rumit karena memperhitungkan keseimbangan ketika karya tersebut diam dan bergerak. Kemampuan dan keahlian Rudi Hendriatno dalam berkarya dapat terasah dengan baik.

Perulangan bentuk yang diiringi dengan transisi bentuk raut gempal antar komponen yang disertai repetisi menghasilkan proporsi secara keseluruhan. Mengaplikasikan bentuk raut dalam ruang dengan interval ukuran, jarak dan kedudukan yang sama antar komponennya. Proporsi digunakan untuk

ketercapaian keserasian karya secara utuh. Prinsip proporsi yang diaplikasikan dalam suatu karya kembali lagi pada kemampuan seorang seniman. Rudi Hendriatno mampu mencapai proporsi dengan konsistensinya berkarya. Mengasah kepekaan rasa, keterampilan dan keahlian untuk menghasilkan karya yang berimbang dan proporsional tanpa tahapan pembuatan gambar kerja.

b. Aspek bobot atau isi

Rudi Hendriatno mengumpulkan ide dan konsep yang tepat untuk dapat mewakili narasi makna serta isi yang ingin disampaikan melalui karya-karyanya. Setiap bentuk objek memiliki makna dan simbol tersendiri yang tersusun hingga tercapainya penyampaian makna secara utuh. Seperti yang dikemukakan Rudi Hendriatno (dalam wawancara 31 Mei 2017, di Studio 211 Kersan) bahwa ide atau gagasan muncul yang mendasari karya seni kinetiknya adalah norma-norma kehidupan yang layak disertai persoalan nasib.

Dimulai dari latarbelakang tersebut Rudi Hendriatno membuat bentuk objek-objek yang mewakili isi dan tersusun disertai gerak statis sebagai bagian penting dari penyampaian makna yang konkrit dalam seni kinetiknya. Bentuk objek maupun gerak pada karya tidak jauh berbeda dari benda atau objek serta gerakan kehidupan manusia. Rudi Hendriatno lebih menggunakan wahana intrinstik dalam penyampaiannya, seperti bentuk-bentuk yang mempunyai makna tertentu. Gerak pada karya tidak terlepas dari implementasi lambang

yang bertujuan untuk pemahaman komunikasi makna yang dapat ditangkap utuh secara langsung.

c. Penampilan atau penyajian.

Menurut pengamatan penulis, tahapan penyajian seni kinetik Rudi Hendriatno memiliki karakteristik tersendiri. Diawali langkah pemantapan ide, gagasan, serta pola narasi makna yang ingin tercapai dengan kombinasi bentuk susunan objek dan gerak. Berdasarkan hasil wawancara Rudi Hendriatno (wawancara 31 Mei 2017, di Studio 211 Kersan) perlunya pemusatan ide-ide linier yang mendasari narasi makna dengan konsep dalam merancang suatu karya dilanjutkan tahapan perwujudan karya seninya, akan tetapi tanpa melewati proses mendesain gambar kerja namun mengandalkan ide-ide lanjutan yang muncul dan mengalir begitu saja ketika proses perwujudan berlangsung.

Rudi Hendriatno membuat kerangka utama secara global, hal ini dimaksudkan untuk memudahkan penyusunan antar komponen yang digunakan. Karena tidak menggunakan gambar kerja, proses penyusunan komponen dan objek memerlukan penyesuaian. Penyesuaian ukuran maupun bentuk dengan pengurangan serta penambahan bahan yang diperlukan untuk mendapatkan komponen yang sesuai dengan satu sama lainnya.

Pada tahapan perancangan dan penyusunan kepekaan rasa, ketrampilan serta pengalaman artistik seorang Rudi Hendriatno sangat dibutuhkan. Proses tersebut tidak lepas dari konsistensi Rudi Hendriatno berkerja dan terus

berkarya. Sehingga kendala maupun masalah ketika berkarya dapat teratasi dengan baik. Karena tanpa konsistensi berkarya, kepekaan rasa dan keterampilan tidak akan timbul dengan sendirinya. Keahlian Rudi Hendriatno mengolah bentuk, menyusun komponen, hingga menghasilkan susunan gerak yang statis merupakan salah satu kunci keberhasilan khalayak untuk lebih mengapresiasi karyanya dan tertarik mendalami ranah seni kinetik.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan hasil penelitian berdasarkan data yang diperoleh melalui proses penelitian lapangan dan dokumentasi yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan seni kinetik Rudi Hendriatno dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Karakteristik

Karakteristik karya-karya Rudi Hendriatno meliputi penggunaan material kayu seutuhnya, mulai dari komponen, item hingga bentuk keseluruhan. Karakteristik lainnya adalah menanggalkan tahapan mendesain gambar kerja dalam proses pembuatan karyanya, dapat disimpulkan bahwasanya sebuah karya dapat dibuat tanpa melalui mendesain gambar kerja terlebih dahulu. Serta bagaimana keterlibatan interaksi penonton untuk memunculkan gerak. Karena konsep gerak Rudi Hendriatno menggunakan interaksi penonton untuk menggerakkan karyanya, maka Rudi Hendriatno membuat dan menyusun bentuk karya semenarik mungkin untuk memancing interaksi penonton. Karakteristik karya Rudi Hendriatno meliputi bentuk, kerumitan susunan, dan gerak.

Beberapa hal yang sangat patut diapresiasi adalah kejujuran serta ketekunan seorang Rudi Hendriatno menerapkan konsep pembentukan karya dengan tahapan amati, tiru, dan modifikasi. Tahapan pengamatan memerlukan

ketekunan berlebih sehingga memahami lingkup secara keseluruhan mulai dari tema hingga alur penciptaan. Proses selanjutnya tahapan meniru dan modifikasi, yang memiliki peranan terhadap tingkat kualitas seorang seniman mengolah serta mensinergikan komponen penunjang ketercapaian karya hingga layak diapresiasi sesuai dengan karakter yang dimilikinya.

2. Nilai Estetik

Analisis karya seni kinetik Rudi Hendriatno ini melalui kajian nilai estetik. Karya seni kinetik Rudi Hendriatno menunjukkan adanya hubungan antar unsur-unsur dan prinsip seni rupa. Penggunaan variasi bentuk antar objek dan keterkaitan komponen fungsi gerak menciptakan ketertarikan penonton untuk berinteraksi dengan karya, karena gerak yang timbul merupakan salah satu indikasi keberhasilan karya seni kinetik. Rudi Hendriatno merupakan seniman seni kinetik yang konsisten dengan gerak tanpa menggunakan mesin namun manual menggunakan interaksi penonton. Maka Rudi Hendriatno menekankan bentuk komponen penyusun hingga bentuk menyeluruh sebagai salah satu daya tarik untuk penonton berinteraksi dengan karya tersebut.

3. Makna

Seni kinetik karya Rudi Hendriatno dihasilkan melalui pemikiran serta pemahaman yang dimiliki Rudi Hendriatno terhadap norma-norma, dan realitas manusia kekinian dengan kehidupannya. Pemahaman tersebut diwujudkan pada segi bentuk objek utama dan objek pendukung dengan gerak berkaitan dan

menyeluruh dengan memiliki kolerasi makna yang utuh, meliputi objek segilima dengan perputaran *globe* dalam karya *Fate Machine I* yang menggambarkan lima waktu dalam ibadah shalat umat muslim. Selain itu objek kursi pada karya *Beautiful Death* mendeskripsikan makna kemalasan dan gerakan botol *wine* pada karya *Mabuk Cinta* mengartikan bagaimana tingkah sepasang kekasih yang sedang dimabuk cinta.

Bentuk objek utama dan objek pendukungnya saling berkaitan mengandung makna tertentu. Makna yang terkandung akan jelas dan utuh tersampaikan setelah adanya gerak pada karya tersebut. Rudi Hendriatno menunjukkan karya posisi diam sudah sarat makna melalui susunan bentuk raut gempal dan gerak yang dihasilkan melalui interaksi manusia untuk memperjelas makna yang ingin disampaikan pada karya. Gerak pada seni kinetik karya Rudi Hendriatno berperan besar dalam ketercapaian penyampaian makna.

B. Saran

Saran bagi Rudi Hendriatno tetap konsistensi berkarya untuk eksistensi seni kinetik dalam khasanah seni Indonesia. Karena seni kinetik di Indonesia belum mencapai tahapan apresiasi yang lebih dikalangan masyarakat pada umumnya. Penulis mengharapkan dokumentasi karya yang lengkap karena karya-karya tersebut dapat dijadikan referensi, tolak ukur, panduan pembelajaran, dan

sumber inspirasi untuk mahasiswa dalam bidang seni rupa khususnya yang tertarik mengembangkan seni kinetik.

Bagi mahasiswa, penulis berusaha memberikan saran yang dapat berkontribusi untuk mahasiswa pada program pendidikan seni rupa di Universitas Negeri Yogyakarta agar mahasiswa mampu mengenal seniman tidak sekedar melalui nama maupun karyanya namun dapat memahami makna yang tersirat pada suatu karya. Menjadikan referensi kepribadian positif dari pola pemahaman seniman dengan kehidupannya. Penulis mengharapkan mahasiswa lebih mengenal dan tertarik berkarya mengembangkan seni kinetik agar keberagaman dan pengetahuan tentang seni kinetik lebih luas di khasanah seni Indonesia.

Tidak kalah pentingnya adalah bagaimana proses berkarya seorang seniman Rudi Hendriatno dan seniman kinetik Indonesia lainnya dari tahapan awal hingga akhir, akan tetapi dalam penelitian ini belum sepenuhnya terungkap. Penulis berharap adanya penelitian lebih lanjut untuk mengkaji karya-karya Rudi Hendriatno serta seniman kinetik lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Fathoni. 2006. *Metodelogi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ali, Mohamad. 1985. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bahary, Nooryan. 2008. *Kitik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bastomi, Suwaji. 2012. *Estetika Kriya Kontemporer dan Kritikanya*. Semarang: Unnes Press.
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ching, Francis. Dk. 2008. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, Tatanan: Edisi Ketiga*. Jakarta: Erlangga.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif: Ancangan Metodologi Presentasi dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Peneliti Pemula Bidang Ilmu-ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Cetakan Pertama: Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Djelantik, A.A.M. 2001. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni.
- Dr. Sachari, Agus. 2005. *Metodologi penelitian budaya rupa*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- _____. 2002. *Estetika: Makna simbol dan Daya*. Bandung: ITB.

- Emzir. 2010. *Metedologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Enget, dkk. 2008. *Kriya Kayu Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Frick, Heinz Ir. 2006. *Ilmu Bahan Bangunan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Feldman, E.B. 1967. *Art Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Gunawan. 2013. *Teknik Ukir Datar*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Gie, The Liang. 1976. *Garis Besar Estetika "Filsafat Keindahan"*. Yogyakarta: Fakultas Filsafat UGM.
- _____. 1996. *Filsafat Seni*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB).
- Hujatnikajennong, Agung. 2011. *Kinetic Art* (Online). Tersedia: Kinetic Art. 2011. Edwingsgallery.com. 11.00 WIB 10 Februari 2017.
- Harold Osborne. 1981. *The Oxford Companion to Twentieth Century Art*. New York: University Press.
- Iswidayati, Sri & Triyanto. *Estetika 1. Handout*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNNES.
- J.F Dumanau. 2001. *Mengenal Kayu Untuk SMK Jilid 1*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kartika, D. S. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- _____. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Kartika, Dharsono Sony & Sunarmi. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Solo: ISI Press.
- Koentjaraningrat. 1987. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. PT Gramedia Pustaka Utama, Cetakan 7.

- Koentjaraningrat. 1987. *Manusia dan Kebudayaan Indonesia*. Jakarta: Jambatan.
- _____. 1996. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- Langer, Susane K. 2006. *Problematika Seni. Diterjemahkan oleh FX. Widaryanto*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Lensufiie, Tikno. 2008. *Furniture & Handicraft Berkualitas Ekspor*. Jakarta: Erlangga Group.
- Mahfudz, Sugeng Pujiono dan Tri Pamungkas. 2009. *Konservasi Sumberdaya Genetik Merbau (Intsia bijuga). Prosiding Ekspose Hasil-hasil Penelitian Status Terkini Penelitian Pemuliaan Tanaman Hutan*. Yogyakarta: Balai Besar Penelitian Bioteknologi dan Pemuliaan Tanaman Hutan.
- Marjuki. 2009. Studi Tentang Proses Pembuatan Karya Ukir Siswa Kelas XI Program Teknologi dan Desain Kayu Di Sekolah Menengah Kejuruan Kriya Sahid Sukoharjo Tahun Ajaran 2007/2008. *Skripsi*. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Martawijaya, Abdurahman dan Iding Kartasujana. 1977. *Ciri Umum, Sifat dan Kegunaan Jenis-jenis Kayu Indonesia*. Bogor: Lembaga Penelitian Hasil Hutan.
- Moeliono, Anton M. (editor). 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia cetakan ke-3*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan Balai Pustaka.
- Moleong, Lexy. 2006. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- _____. 2014. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Morin, Lutse Lambert Daniel. 2005. *Kajian Kinetik Dalam Mainan Anak-Anak. Skripsi S1*. Yogyakarta. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Muharram, dan Sundaryati. 1992. *Pendidikan Seni II Seni Rupa*. Jakarta: Depdikbud RI.
- Nasution. 2003. *Metode Research*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nursantara, Yayat. 2007. *Seni Budaya SMA Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

- Niko, Stangos. 1994. *Concept of Modern Art: Third edition*. London: Thames, and Hudson.
- Poewadarminta, W. J. S. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*: Edisi ke tiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prahmana, Rully Charitas Indra. 2010. *Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Tingkat Pertama Menggunakan Metode ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi) Melalui Pendekatan RME (Realistic Mathematics Education)*.
- Prastowo, Andi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Prawiara, Nanang Ganda. 2016. *Benang Merah Seni Rupa Modern*, Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Prawirohardjo, O.S . 2011. *Pola Batik Klasik: Pesan Tersembunyi Yang Dilupakan*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Purnomo, Heri. 2004. *Nirmana Dwimatra*. Diklat. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan Kerajinan, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY.
- Sahman, H. 1992. *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- _____. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sakri, Adjat, 1989. *Seni Rupa Barat Abad Sembilan Belas*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009, *NIRMANA Elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jelasutra.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sidik, Fajar. 1969. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: STSRI “ASRI”.
- Soedarso Sp. 1987, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta : Saku Dayar Sana.
- _____. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- Soemardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supangkat, Jim Dkk. 1979. *Gerakan Seni Rupa Baru*. Jakarta: Gramedia.
- Surya, Priatna Eka. 2004. *Aneka Cara Menyambung Kayu*. Jakarta: Puspa Swara.
- Susanto, Mike. 2012. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Tim penyusun. 1989. *Pelajaran Fisika untuk SMA Kelas I Semester & II, GBPP 1987*. Bandung: Ganesha Exact.
- Triyanto. 2007. *Perkembangan Kerajinan Kayu Dusun Bobung Putat Gunung Kidul. Skripsi S1*. Yogyakarta. Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan. FBS UNY.
- Wojowasito. 1992. *Kamus Lengkap Inggris – Indonesia, Indonesia – Inggris*. Bandung: Hasta.

Website :

- <https://www.anekakubah.blogspot.co.id/2015/05/desain-kubah-masjid.html/Senin/31>
Juli 2017 pukul 16.00 WIB
- <http://www.architectaria.com/sejarah-dan-jenis-jenis-kursi-goyang.html/Kamis/3>
Agustus 2017 pukul 20.00 WIB
- <https://www.edwingsgallery.com/kinetik-perkembangan.php/> Jum'at/ 10 Februari 2017 pukul 11.00 WIB
- <https://www.gurupintar.com/threads/jelaskan-bagian-bagian-globe./Senin/> 31 Juli 2017 pukul 17.00 WIB
- <http://p4mriunismuh.wordpress.com/2010/09/26/pembelajaran-matematika-pada-siswa-sekolah-dasar-tingkat-pertama-menggunakan-metode-atm-amati-tiru-dan-modifikasi-melalui-pendekatan-rme-realistic-mathematics-education./Rabu/> 20 September 2017 pukul 20.00 WIB.

<https://www.youtube.com/watch?v=rXy70eFSOAQ>/Rabu/ 20 September 2017 pukul 20.00 WIB.

GLOSARIUM

Anomali	: Ketidaknormalan; penyimpangan dari normal; kelainan.
<i>Artifisial</i>	: Buatan atau tiruan yang menyerupai.
Artistik	: Mempunyai nilai seni.
Bercumbu	: Saling mencumbu (dalam bercinta-cintaan), rayu saling merayu, mencumbu
Bilah	: Penggolong bagi sesuatu yang tipis dan panjang (seperti bilah bambu)
<i>Cork</i>	: Perop, gabus, sumbatan biasanya digunakan untuk penutup botol <i>wine</i> .
Dekoratif	: Berkenaan dengan dekorasi/menghias.
Derap	: Bunyi langkah orang berbaris, kuda berjalan atau berlari, dan sebagainya.
<i>Discord</i>	: Perselisihan (paham) bentuk, perbantahan
<i>Dowel</i>	: Material penghubung antara 2 (dua) komponen struktur.
Eksistensi	: Penegasan dengan adanya keberadaan

<i>Emphasis</i>	: Penekanan kepada objek tertentu
Ergonomi	: Ilmu tentang hubungan kenyamanan di antara manusia, mesin yang digunakan, dan lingkungan kerjanya
Faktual	: Berdasarkan kenyataan; mengandung kebenaran
Fluktuasi	: Gejala yang menunjukkan turun-naiknya; keadaan turun-naik harga dan sebagainya;
Fundamental	: Bersifat mendasar
<i>Globe</i>	: Bola dunia berukuran kecil dalam bentuk tiga dimensi dengan kemiringan $66\frac{1}{8}^{\circ}$ pada garis ekliptika (bidang edar bumi) dan dengan kemiringan $23\frac{1}{8}^{\circ}$ dari matahari
Gempal	: Padat berisi; sintal
Intelegensia	: Kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional, dan menghadapi lingkungannya secara efektif
Gradien	: Kecepatan perubahan suatu variabel dengan mengikuti koordinat ruang
Intrinstik	: Nilai yang terkandung di dalamnya
Justifikasi	: Putusan (alasan, pertimbangan) berdasarkan hati nurani
Kinetik	: Suatu energi yang disebabkan oleh gerak suatu massa; tenaga gerak

- Kinematika** : Ilmu tentang berbagai cara dalam dinamika; ilmu tentang gerak tanpa mengindahkan penyebabnya; ilmu gerak
- Kruwikan** : Seni ukir yang merupakan gambar hiasan dengan bagian bagian cekung.
- Masinal** : Suatu tahapan/proses menggunakan mesin.
- Maket** : Bentuk tiruan (gedung, kapal, pesawat terbang, dan sebagainya) dalam tiga dimensi dan skala kecil, biasanya dibuat dari kayu, kertas, tanah liat, dan sebagainya
- Pingit** : Istilah yang diterapkan pada calon pengantin agar tidak pergi kemana-mana
- Raut** : Raut adalah tampang, potongan, bentuk suatu objek
- Sangkling** : Teknik *finishing* kayu dengan menggosokkan kayu sejenis pada permukaan kayu.
- Sembahan** : Pujaan yang disembah dipuja
- Senjang** : Tidak simetris atau tidak sama bagian yang di kiri dan yang di kanan (tentang ukiran dan sebagainya)
- Statis** : Dalam keadaan diam (tidak bergerak, tidak aktif, tidak berubah keadaannya)

- Simultan : Terjadi atau berlaku pada waktu yang bersamaan; serentak
- Terbelalak : Terbuka lebar-lebar (tentang mata) sehingga kelihatan membesar, merasa kagum
- Terkungkum : Berkutat pada keadaan yang sama dan terus menerus.
- Tuas : Alat untuk mengangkat (mengungkit) sesuatu yang berat, dibuat dari kayu (bambu) panjang yang diberati salah satu ujungnya; tuil; pengungkit
- Ulir : Profil melingkar, melilit pada suatu benda berbentuk silinder atau bulat memanjang yang mempunyai sudut kisar dan jarak kisar ulir
- Vitalitas : Kemampuan untuk bertahan dikehidupan (dalam seni, sastra, dan sebagainya)
- Wine* : Minuman beralkohol terbuat dari fermentasi anggur atau buah lain.

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENELITIAN

Pengumpulan data penelitian diperoleh dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk membantu memperoleh data perlu adanya instrumen penelitian, maka digunakan beberapa pedoman sebagai berikut:

A. Pedoman Observasi

1. Tujuan

Observasi pada penelitian ini untuk melihat keadaan studio dan karya Rudi Hendriatno.

2. Pembatasan

Hal-hal yang ingin diketahui dalam observasi ini adalah untuk memperoleh data mengenai karakteristik, nilai estetik, dan makna seni kinetik karya Rudi Hendriatno.:

- a. Karya karya seni kinetik Rudi Hendriano
- b. Proses berkarya Rudi Hendriatno.

B. Pedoman Wawancara

1. Tujuan

Pedoman wawancara digunakan untuk menggali data informasi mengenai karakteristik, nilai estetik, dan makna seni kinetik Rudi Hendriatno.

2. Pembatasan

Kegiatan wawancara dilakukan dibatasi pada :

- a. Karya-karya Rudi Hendriatno yang memiliki bentuk dan narasi yang telah disepakati.

3. Pelaksanaan Wawancara

Pelaksanaan wawancara dilakukan dengan alat (instrumen) berupa pedoman wawancara, dilakukan dengan penelusuran sesuai informasi dari responden dan memiliki informasi baru.

C. Pedoman Dokumentasi

1. Tujuan

Pedoman dokumentasi digunakan untuk mencari dan menemukan data dari berbagai dokumen/ literature, foto, gambar, serta video yang berkaitan dengan fokus penelitian.

2. Pembahasan

Dokumenasi yang digunakan adalah hal-hal sebagai berikut:

- a. Dokumentasi tertulis memperkuat data tentang karya Rudi Hendriatno.
- b. Gambar,foto, serta video khususnya tentang proses berkarya Rudi Hendriatno.

3. Pelaksanaan

Pencarian dokumentasi dilakukan terhadap sumber data meliputi karya-karya Rudi Hendriatno.

PEDOMAN OBSERVASI

- A. Pedoman Observasi merupakan proses untuk memperoleh data awal yang bertujuan agar memperoleh informasi data tersebut dapat dikembangkan ketika penelitian sudah dilakukan agar diperoleh data yang valid dan relevan.
- B. Pedoman Observasi yang digunakan peneliti selama masa observasi adalah:
 - 1. Melihat beberapa karya seni kinetik Rudi Hendriatno
 - 2. Bagaimana proses berkarya seni kinetik Rudi Hendriatno

PEDOMAN WAWANCARA

dengan Rudi Hendriatno.

1. Bagaimana pendapat anda mengenai pengertian seni kinetik?
2. Bagaimana sejarah dan perkembangan seni kinetik di Indonesia ?
3. Mengapa anda tertarik pada seni kinetik dan tertarik mengembangkannya?
4. Sejak kapan anda menekuni seni kinetik dalam perjalanan kesenian anda ?
5. Siapa sosok yang menginspirasi anda dan mendorong anda untuk bergelut pada seni kinetik ini?
6. Berapa karya yang sudah anda hasilkan dengan pengaplikasian seni kinetik ini?
7. Bagaimana karakter seni kinetik anda?
8. Dengan material kayu, bahan kayu apa yang anda gunakan dalam berkarya dan apa alasan anda?
9. Bagaimana proses awal penciptaan karya kinetik anda?
10. Unsur apa saja yang harus ada dalam penciptaan karya seni kinetik?
11. Bagaimana pandangan anda mengenai konsep dan desain?
12. Dari karya yang sudah anda hasilkan, karya manakah yang memberikan kesan paling mendalam menurut anda?
13. Dari karya yang sudah anda hasilkan, karya manakah yang memberikan kesan paling mendalam menurut anda?
14. Bagaimana anda mempertahankan eksistensi karya seni kinetik anda dan seni kinetik Indonesia?

Hasil Wawancara dengan Rudi Hendriatno

1. Wawancara dengan Rudi Hendriatno



Gambar 10. Wawancara dengan Rudi Hendriatno
Sumber : (Dokumentasi Gilang Surya Ramdani, 2017)

Wawancara dengan Rudi Hendriatno

Di Studio 211, Kersan RT.008 Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul

(Rabu, 31 Mei 2017, pukul 11.00 – selesai)

- PE : Bagaimana pendapat anda mengenai pengertian seni kinetik?
- RH : Menurut saya seni kinetik adalah seni yang mengandalkan gerak. Pada sebuah karya terdapat penggerak baik itu statis maupun dinamis.
- PE : Bagaimana sejarah dan perkembangan seni kinetik di Indonesia ?
- RH : Sejarah seni kinetik di Indonesia dipelopori atau dimulai oleh Hendri Dono, Agus Wage, di era tahun 90an tetapi Hendri Dono dan Agus Wage belum menyebut karya tersebut sebagai karya kinetik namun dipandang sebagai karya instalasi. Kemudian pada tahun 2012 diselenggarakan pameran seni kinetik pertama yaitu *Jakarta Art District* yang diselenggarakan oleh *Edwin's Gallery*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seni kinetik belum lama dikenal. Sejak setelah pameran *Jakarta*

Art District di Indonesia mulai bermunculan seni kinetik dan mulai diakui dan memiliki genrenya.

PE : Mengapa anda tertarik pada seni kinetik dan tertarik mengembangkannya?

RH : Saya tertarik dengan seni kinetik pertamanya karena hobi, karena sesuatu yang dilakukan dengan kesenangan dan hobi maka hasilnya akan baik. Seorang seniman sangat senang apabila memiliki hobi yang dibayar. Selain itu, saya juga senang untuk memainkan konstruksi sejak awal, yang kemudian membangun dengan teknik-teknik hingga akhirnya dapat dihasilkan gerak. Karena dari semua proses itu dapat diambil filosofinya sebagai pelajaran hidup. Semuanya berkaitan ketika diciptakan sebuah gerak, banyak unsur di dalamnya ada tugas penggerak, tuas, roda gigi, dll.

PE : Sejak kapan anda menekuni seni kinetik dalam perjalanan kesenian anda ?

RH : Sebenarnya perencanaan itu dimulai dari tahun 2006, namun penciptaan karya itu saya lakukan di tahun 2007. Dari selisih tahun tersebut saya gunakan untuk merenung untuk memantapkan pada pilihan seni kinetik, pencarian sumber, resep penciptaan, serta referensi karya-karya sebelumnya. Karena dalam kemunculan kita juga tidak dapat hanya sembarangan muncul saja. Harus memiliki karakteristik yang dapat ditonjolkan.

PE : Siapa sosok yang menginspirasi anda dan mendorong anda untuk bergelut pada seni kinetik ini?

RH : Istri adalah orang yang paling berkontribusi pada setiap karya yang saya hasilkan. Sejak awal istri yang mendorong untuk menghasilkan karya-karya baru.

PE : Berapa karya yang sudah anda hasilkan dengan pengaplikasian seni kinetik ini?

RH : Saya sudah menghasilkan 30 karya baik itu yang sudah berada di luar negeri maupun yang masih ada di Indonesia.

PE : Bagaimana karakter seni kinetik anda?

RH : Saya hanya menggunakan satu tuas penggerak dan setiap karya saya *full wood*.

PE : Dengan material kayu, bahan kayu apa yang anda gunakan dalam berkarya dan apa alasan anda?

RH : Dalam penciptaan karya, saya menggunakan kayu jati dan kayu suren. Namun, intensitas penggunaannya lebih banyak di dominasi dengan kayu jati. Alasan saya menggunakan kayu jati karena termasuk kayu yang paling bagus untuk pengolahan karya seni, selain itu juga gampang di olah dan memiliki serat-serat yang bagus.

PE : Bagaimana proses awal penciptaan karya kinetik anda?

RH : Pertama saya mulai dengan menciptakan satu karya lalu seiring proses pembuatannya akan memunculkan ide-ide baru. Terkadang dalam satu kontruksi dapat dikembangkan sehingga akan menghasilkan karya-karya yang terbaru. Jadi harus terus bekerja agar mendapatkan ide dan menciptakan karya yang baru.

PE : Unsur apa saja yang harus ada dalam penciptaan karya seni kinetik?

RH : Tentunya yang harus ada dalam seni kinetik adalah *artistic*, unsur tersebut jelas merupakan unsur dari seni rupa. Namun untuk pencapaian *artistik* setiap individu berbeda-beda jadi hal tersebut tidak mutlak. Tinggal bagaiman untuk menyesuaikan bentuk agar karya yang dihasilkan tidak terkesan aneh. Selain itu juga saya juga banyak

melakukan pengulangan pada setiap karya-karya saya, diamati kemudian ditiru lalu dimodifikasi.

PE : Bagaimana pandangan anda mengenai konsep dan desain?

RH : Menurut saya konsep itu penting namun desain tidak terlalu penting. Karna saya merasa mendesain akan memperlambat cara kerjaku. Dalam sebuah teori disebutkan jika membuat desain itu untuk memperhitungkan bahan baku serta keefisienan waktu kerja. Tetapi pada realitasnya sebuah karya seni itu tidak di produksi massal, boros bahan tidak masalah yang terpenting adalah kualitasnya. Karena saya juga harus memperhitungkan proporsi dari karya yang akan diciptakan.

PE : Dari karya yang sudah anda hasilkan, karya manakah yang memberikan kesan paling mendalam menurut anda?

RH : Saya merasa bahan paling memberikan kesan mendalam karya saya *Beautiful Death, Fate Machine*. Karena pada karya-karya tersebut mengandung banyak pelajaran yang dapat dipetik. Seperti halnya kita tidak boleh dibiarkan bersantaidan jangan duduk-duduk saja. Harus selalu ingat tanggung jawab, harus selalu bekerja untuk menafkahi anak dan istri. Jadi dengan kita sering berbuat baik maka kembalinya juga akan baik. Dan dari karya-karya saya yang paling diakui oleh luar adalah *Skate Board*. Ini karya yang memperoleh penghargaan dan masuk dalam beberapa buku.

PE : Bagaimana anda mempertahankan eksistensi karya seni kinetik anda dan seni kinetik Indonesia?

RH : Untuk mempertahankan eksistensi itu saya akan terus berkarya. Selain itu juga dengan rutin membuat karya dan mengikuti banyak pameran. Untuk seni kinetik Indonesia agar lebih semarak lagi agar lebih ada teman-temannya sebagai pembanding untuk lawan seperti Dedi yang muncul dari jogja itu juga dapat menjadi lawan.

PE : *Finishing* apa yang anda gunakan dalam karya anda?

RH : Saya lebih banyak menggunakan *Finishing* menggunakan teknik *Sangkling* yaitu dengan menggosokkan dua media yang berbeda pada kayu atau menggosokkan antara kayu dengan kayu. Tapi beberapa juga ada yang menggunakan teknik *Clear* namun hanya komponen-komponen kecil saja.

PE : Mengapa karya anda lebih dominan ke bentuk gear-gear dan pegas dalam komponen-komponen penunjang anda?

RH : Karena gear itu berbentuk *artistic* dan gear adalah sebagai penggerak. Jika dalam dunia nyata penggerak itu adalah buruh jadi gear ini di ibaratkan sebagai buruh. Jadi jika tidak ada gear maka tidak akan gerak dan jika tidak ada buruh maka usaha juga tidak akan jalan. Perumpamaannya begitu yang saya ambil. Dan juga bentuk dari gear itu kan bermacam macam jadi dapat di aplikasikan ke banyak karya.

Keterangan :

PE : Peneliti

RH : Rudi Hendriatno

PEDOMAN WAWANCARA
dengan Dedy Shofianto dan Rio Raharjo

1. Bagaimana pendapat Anda mengenai pengertian *Seni kinetik*?
2. Bagaimana sejarah dan perkembangan seni kinetik di Indonesia?
3. Apa perbedaan seni kinetik dengan seni instalasi dan seni patung?
4. Menurut Anda, apakah tepat apabila karya seni kinetik Rudi Hendriatno ditinjau melalui kajian estetik, dan makna?
5. Bagaimana karakteristik karya seni kinetik Rudi Hendriatno?
6. Apa yang membedakan karya seni kinetik Rudi Hendriatno dengan karya seniman kinetik lainnya?
7. Menurut anda bagaimana konsep visual dari karya seni kinetik Rudi Hendriatno
8. Menurut anda apa makna makna yang ingin disampaikan Rudi Hendriatno melalui karyanya?
9. Apa pendapat anda tentang bentuk secara menyeluruh pada karya seni kinetik Rudi Hendriatno?
10. Menurut anda, bagaimana dari segi kesatuan, keseimbangan, proporsi, dan dominasi, pada karya seni kinetik Rudi Hendriatno karya seni kinetik Rudi Hendriatno?

HASIL WAWANCARA

1. Wawancara dengan Dedi Shofianto



Gambar 11 : Wawancara dengan Dedi Shofianto

Sumber : (Dokumentasi Gilang Surya Ramdani, 2017)

Wawancara dengan Dedi Shofianto

Di Jln. Joyonegaran, Kaliputih, Sewon, Bantul, Yogyakarta

(Jumat, 28 Juli 2017, pukul 20.00 – selesai)

- PE : Bagaimana pendapat anda mengenai pengertian seni kinetik?
- D : Menurut saya dan berdasarkan karya-karya saya, seni kinetik itu merupakan seni yang dalam penciptaannya membutuhkan proses berfikir, memiliki konsep, ada penggabungan sains, seni, dan teknologi yang kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan. Namun pengertian secara umum seni kinetik dimaknai bukan dari visualnya namun dari gerakannya, dari gerak ini kemudian menyampaikan sebuah makna.

Seni dapat kita lihat pada setiap karya seni kinetik yang telah dihasilkan. Kemudian teknologi dapat terlihat dari unsur gerak yang kemudian dapat berhasil bergerak. Teknologi yang digunakan pun dapat mengikuti sesuai dengan yang berkembang saat ini atau dengan teknologi kekinian. Selanjutnya untuk sains yaitu dilihat dari saat proses pembuatan. Ketika terbentuk suatu konsep maka selanjutnya adalah

analisis dilakukan pada objek yang akan dijadikan karya kinetik. Analisis ini dapat dilakukan dengan membedah anatomi dari objek yang kemudian diaplikasikan pada karya.

PE : Bagaimana sejarah dan perkembangan seni kinetik di Indonesia?

D : Untuk perkembangannya untuk saat ini menurut anak-anak yang tidak berkecimpung di dunia seni, seni kinetik terlihat lebih menarik. Dan apresiasi yang ditunjukkan malah lebih besar dan lebih digandrungi . karena dengan seni kinetik ini lebih memberikan interaksi yang dihasilkan dari gerak seni kinetik. Dan gerak inilah yang menjadikan orang awam semakin tertarik.

Untuk sejarah menurut saya bermula dan berawal dari Heri Dono lalu semakin kesini semakin digiatkan oleh Edwin's Gallery. Namun mereka tidak sepenuhnya mengambil seni kinetik. Mereka mencampurkan beberapa komponen untuk diaplikasikan pada sebuah karya.

PE : Apa perbedaan seni kinetik dengan seni instalasi dan seni patung?

D : Menurut saya seni kinetik tidak hanya menginstal tetapi juga memperhitungkan teknik, bahan, konstruksi, kemudian dapat menghasilkan gerak dan dari gerak inilah makna dari seniman pembuat dapat tersampaikan. Sedangkan untuk seni instalasi lebih pada mengambil item-item yang lalu dirangkai menjadi satu untuk menghasilkan makna. Lalu untuk seni patung lebih terlihat jelas karena hanya diwujudkan satu objek namun sudah dapat memvisualisasikan makna.

PE : Menurut anda, apakah tepat apabila karya seni kinetik Rudi Hendriatno ditinjau melalui kajian estetik dan makna?

D : Menurut saya sangat tepat apabila karya Rudi Hendriatno ditinjau secara estetis karena secara visual juga sudah terlihat dari karya yang dihasilkan

menunjukkan estetikanya masing-masing. Lalu untuk makna juga sangat tepat karena setiap seniman dalam penciptaan karyanya pasti memiliki makna yang akan disampaikan. Tinggal bagaimana kita sebagai penikmat mengolah makna yang telah disampaikan oleh seniman, dari sini ditentukan makna tersebut tersampaikan dengan benar atau tidak.

PE : Bagaimana karakteristik karya kinetik Rudi Hendriatno?

D : Menurut pandangan saya karakteristik dari karya seni kinetik Rudi Hendriatno yaitu Rudi Hendriatno konsisten dengan pemilihan kayu sebagai bahan utama pembuatan karyanya dan dari gerak yang dihasilkan selalu memberikan interaksi kepada penikmat karya. Kemudian dari segi bentuk selalu ada perubahan dari bentuk dari tahun ke tahun. Dapat juga dari satu gagasan karya diaplikasikan menjadi karya yang berseri/ berkelanjutan. Kalau seniman lainnya jarang yang seperti itu biasanya satu gagasan hanya satu karya saja.

PE : Apa yang membedakan karya kinetik Rudi Hendriatno dengan karya seniman kinetik lainnya?

D : Menurut saya yang membedakan seni kinetik Rudi Hendriatno dengan seniman lain itu penggunaan bahan bakunya. Jika seniman lain mengaplikasikan tidak hanya kayu pada karyanya, Rudi Hendriatno konsisten dengan kayu dan itulah yang menjadi nilai tambahnya. Karyanya lebih terlihat asli dan berbeda dengan yang lain.

PE : Menurut anda bagaimana konsep visual dari karya seni kinetik Rudi Hendriatno?

D : Menurut pandangan saya Rudi Hendriatno ingin menonjolkan konsep visual dari serat kayu yang Rudi Hendriatno gunakan secara kasat mata. Dan dari segi bentuk selalu mengambil item-item yang lain untuk menyampaikan suatu gagasan. Seperti menggabungkan item satu dengan

item yang lainnya. Karena dari variasi bentuk yang ada maka makna dapat tersampaikan.

PE : Menurut anda apa makna yang ingin disampaikan Rudi Hendriatno melalui karyanya?

D : Menurut saya dari karya Rudi Hendriatno lebih ingin menonjolkan mengenai kehidupan sosial bermasyarakat. Rudi Hendriatno lebih mengamati pada lingkungan sekitar yang kemudian diaplikasikan pada karyanya.

PE : Apa pendapat anda tentang bentuk secara menyeluruh pada karya seni kinetik Rudi Hendriatno?

D : Menurut saya secara menyeluruh karya Rudi Hendriatno sudah sangat baik, dan sudah dapat menyampaikan makna yang ingin Rudi Hendriatno sampaikan. Secara pengerjaan juga Rudi Hendriatno memiliki karakter yang halus.

PE : Menurut anda, bagaimana dari segi kesatuan, keseimbangan, dan dominasi pada karya seni kinetik Rudi Hendriatno?

D : Menurut saya secara keseluruhan setiap seniman sudah memperhitungkan proporsi, dominasi dan lain-lain. Karena dari seniman jugalah yang memilih mengenai hal tersebut. Jika menurut penikmat memberi pendapat lebih baik begini namun seniman juga memiliki hak untuk menyampaikan makna sebatas mana yang ingin seniman sampaikan.

Keterangan :

PE : Peneliti

D : Dedy Shofianto

2. Wawancara dengan Rio Raharjo



Gambar 12: Wawancara dengan Rio Raharjo

Sumber : (Dokumentasi Gilang Surya Ramdani, 2017)

Wawancara dengan Rio Raharjo

Di Jln. Suryodiningratan No.32, Mantrijeron, Yogyakarta

(Senin, 17 Juli 2017, pukul 20.00 – selesai)

PE : Bagaimana pendapat anda mengenai pengertian seni kinetik?

R : Seni kinetic mengandung pengertian dari susunan garis yang membentuk ruang dan ditimbulkan oleh gerak. Dari gerak yang dihasilkan kemudian menyampaikan sebuah narasi, kinetic sebagai jembatan untuk memvisualisasikan sebuah karya. Sebuah karya yang tergabung kemudian dapat terangkai sehingga menghasilkan gerak itu disebut seni kinetik.

PE : Bagaimana sejarah dan perkembangan seni kinetik di Indonesia?

R : Menurut saya, untuk perkembangannya di Indonesia dimulai dari tahun 1998 sudah ada yang menggunakan seni kinetic namun pada saat itu hanya dianggap sebagai sebuah karya dari kebebasan seorang seniman, karena pada masa tersebut seniman-seniman yang telah berpengalaman dan melang-lang buana memiliki referensi dari luar sehingga mereka merasa menginginkan karya yang lain dari pada yang lain. Namun, pada masa

tersebut seni kinetik masih dianggap sebagai karya kontemporer. Orang-orang di Indonesia telah dimatangkan dengan pola berfikir seni modern sehingga seni itu harus a,b,c,d, harus statis, dan tidak boleh yang lain. Dari batasan-batasan itu yang kemudian mendesak seniman yang ingin keluar dari ranah itu. Memunculkan adanya penggunaan media-media lain namun hal tersebut belum terdefinisikan dengan jelas tetapi beririsan dengan seni instalasi dan seni kontemporer yang sering kita lihat. Perkembangan itu dari tahun 90an sampai sekarang. Dan hingga saat inipun belum banyak yang membahas dan mendiskusikan mengenai seni kinetik.

Saat itu yang menjadi pelopor dari seni kinetik adalah Hendri Dono, salah satu seniman yang menggunakan seni kinetik. Dan untuk saat ini perkembangannya di Indonesia belum berkembang pesat tetapi ada. *Edwin's Gellery* salah satu penggiat seni kinetik untuk saat ini. *Edwin's Gellery* pada tahun 2014 memberikan ketertarikannya dan mengeploitasi seni kinetik. Sebelumnya sudah ada tapi masih bingung karena masih dianggap sebagai seni yang masih baru berkembang 2000an tetapi pada kenyataannya di luar negeri seni kinetik sudah berjalan sangat lama. Di luar negeri saat tahun 1914 sudah ada Gabo dan sudah berkembang sangat lama tetapi hanya di Indonesia yang masih terjadi tarik ulur masuk ke ranah mana seni kinetik.

Sebenarnya bisa menjadi pengetahuan yang baru untuk kekayaan seni rupa Indonesia tetapi masih tarik ulur saja pengakuannya masuk ranah mana. Di era kebebasan ini ketika gerakan seni rupa baru mempertanyakan bahwa pendekatan penciptaan seni rupa itu tidak lagi mengacu pada seni patung, seni murni, dan seni lukis. Jadi bebas untuk karya itu. Dan titik pijak di Indonesia masih sangat mengacu pada hal tersebut yang karya harus statis.

PE : Apa perbedaan seni kinetik dengan seni instalasi dan seni patung?

R : Menurut saya kalau seni patung hanya dengan diam saja narasinya sudah tersampaikan. Jadi dengan patungnya saja maknanya sudah sampai kepada penikmat. Selanjutnya untuk seni instalasi tidak menutup kemungkinan berbeda namun menurut pemahaman saya yaitu ketika kita sepakati arti dari seni instalasi adalah seni yang terbangun dengan memanfaatkan ruang, jadi tidak serta merta ruangan itu diam. Merespon ruang membuat satu dimensi dan tanpa adanya ruang karya itu tidak bisa. Sehingga ruangan juga menjadi suatu medium.

Kemudian pengertian dari seni kinetik menurut saya yaitu sebuah karya yang memerlukan bantuan gerak untuk dapat menyampaikan narasi dan maknanya. Untuk seni kinetik itu berdiri sendiri tanpa adanya ruang tetapi kinetik bisa diadopsi kedalam seni instalasi sehingga perbedaannya sangat tipis. Maka, banyak orang yang menggunakan gerak sebagai bantuan gerak didalam sebuah ruangan untuk membedakan seni kinetik dan seni instalasi.

PE : Menurut anda, apakah tepat apabila karya seni kinetik Rudi Hendriatno ditinjau melalui kajian estetik dan makna?

R : Untuk meninjau karya Rudi Hindriatno melalui kajian estetik dan makna menurut saya hal tersebut dapat dilakukan. Karena makna pada sebuah karya bisa hadir karena adanya tanda. Dan pada setiap karya memiliki tanda dan estetikanya masing-masing. Dan hal tersebut tergantung pada petanda dan penandanya.

PE : Bagaimana karakteristik karya kinetik Rudi Hendriatno?

R : Menurut saya karya Rudi Hendriatno memiliki nilai sosial yang selalu ingin disampaikan. Rudi Hendriatno juga selalu bermain simbol dalam setiap karyanya. Kemudian untuk proses pengerjaannya pun juga lebih spesifik serta tidak dengan gambar kerja. Dan untuk setiap karya Rudi Hendriatno selalu digerakkan oleh orang atau dengan bantuan tenaga.

PE : Apa yang membedakan karya kinetik Rudi Hendriatno dengan karya seniman kinetik lainnya?

R : Untuk setiap karya Rudi Hendriatno juga berbeda dengan seniman lain. Apabila Rudi Hendriatno sepenuhnya menggunakan kayu berbeda dengan Hendri Dono. Hendri Dono yang juga merupakan seniman seni kinetik lebih sering memadupadankan antara sensor, manual dan juga elektrik.

PE : Menurut anda bagaimana konsep visual dari karya seni kinetik Rudi Hendriatno?

R : Untuk konsep visual Rudi Hendriatno mengacu pada *Da Vinci* menjadi sumber inspirasi dan kalau ada kesamaan itu wajar itu sering juga disebut interveksi. Kemudian juga mengacu pada bentuk-bentuk mekanis. Serta jujur dengan kekuatan bahan dan susunan.

PE : Menurut anda apa makna yang ingin disampaikan Rudi Hendriatno melalui karyanya?

R : Menurut saya, yang ingin disampaikan Rudi Hendriatno adalah mengenai makna kehidupan yang ideal menurut Rudi Hendriatno. Hal itu juga ada hubungannya dengan latar belakangnya yang sebagai seorang Minangkabau.

PE : Apa pendapat anda tentang bentuk secara menyeluruh pada karya seni kinetik Rudi Hendriatno?

R : Menurut saya bentuk dari karya Rudi Hendriatno, berbentuk unik dan menarik. Selain itu juga Rudi Hendriatno itu jujur dengan komponen-komponen kayu jati sebagai kekuatan dari karyanya.

PE : Menurut anda, bagaimana dari segi kesatuan, keseimbangan, dan dominasi pada karya seni kinetik Rudi Hendriatno?

R : Menurut saya kesatuan dalam karya Rudi Hendriatno sangat baik. Satu padu, harmonis. Namun ada beberapa hal yang menurun dari Rudi Hendriatno karena ada komponen-komponen baru yang dirubah. Mungkin sedang mencoba atau bagaimana saya juga kurang tahu.

Keterangan:

PE : Peneliti

R : Rio Raharjo

PEDOMAN DOKUMENTASI

- A. Pedoman dokumentasi merupakan kumpulan benda-benda tertulis maupun tidak tertulis sehingga merupakan sumber keterangan dari informasi yang dapat digunakan untuk melengkapi data-data pada sebuah penelitian
- B. Beberapa pedoman dokumentasi, Pada saat Penelitian perlu mengambil foto untuk dokumentasi meliputi:
 - 1. Foto Rudi Hendriatno.
 - 2. Foto peneliti bersama Rudi Hendriatno pada saat wawancara.
 - 3. Foto *Fate Machine* karya Rudi Hendriatno.
 - 4. Foto Mabuk Cinta karya Rudi Hendriatno.
 - 5. Foto Beautiful Death karya Rudi Hendriatno.
 - 6. Foto peneliti wawancara dengan akademisi pasca sarjana ISI Rio Raharjo
 - 7. Foto peneliti wawancara dengan seniman kinetik Dedy Shofianto

HASIL DOKUMENTASI KARYA RUDI HENDRIATNO



Gambar 13: **Detail Karya *Beautiful Death***

(Sumber: Rudi Hendriatno, Desember 2014)



Gambar 14 : **Komponen Tuas Penggerak *Beautiful Death***

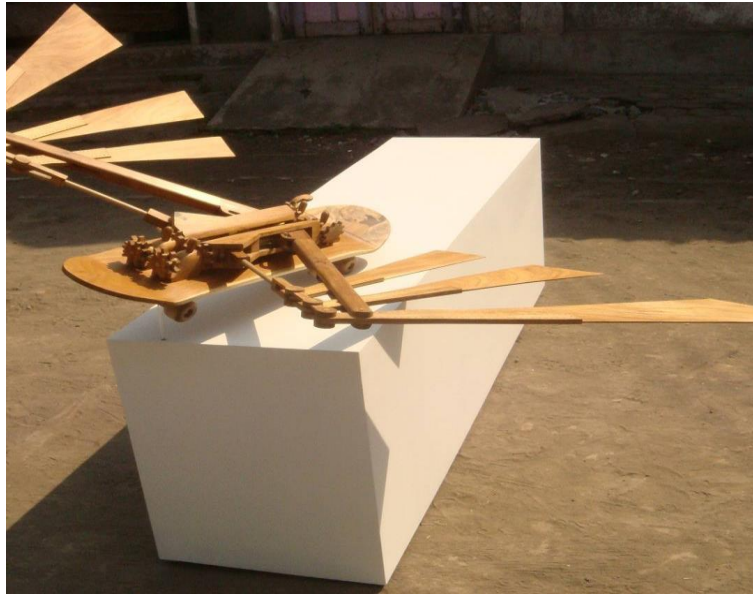
(Sumber: Dokumentasi Gilang Surya Ramdani, Mei 2017)



Gambar 15 : **Komponen *Beautiful Death***
(Sumber:Dokumentasi Gilang Surya Ramdani, Mei 2017)



Gambar 16: ***Wood Engine***
(Sumber: Rudi Hendriatno, Januari 2014)



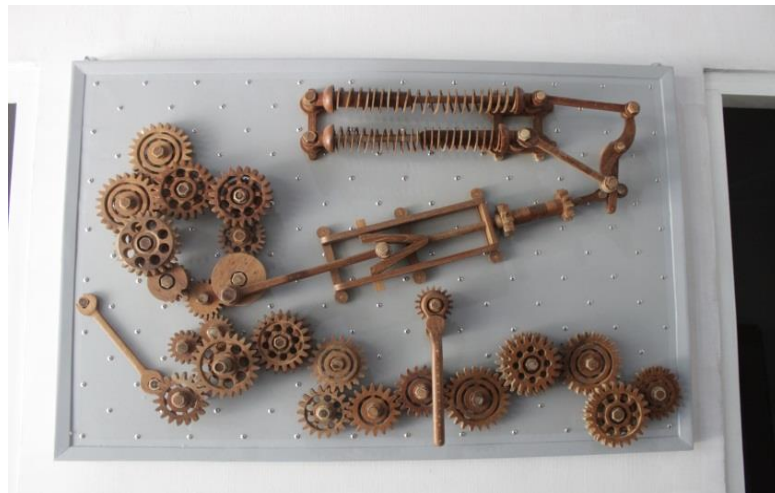
Gambar 17 : *Takeoff*
(Sumber: Rudi Hendriatno, Mei 2013)



Gambar 18 : *Manual Senso*
(Sumber: Dokumentasi Gilang Surya Ramdani, Mei 2017)



Gambar 19 : *Beautiful Death II*
(Sumber: Rudi Hendriatno, Septembe 2013)



Gambar 20: **Komposisi**
(Sumber: Dokumentasi Gilang Surya Ramdani, Mei 2017)



Gambar 21 : **Piano**

(Sumber: Rudi Hendriatno, September 2013)

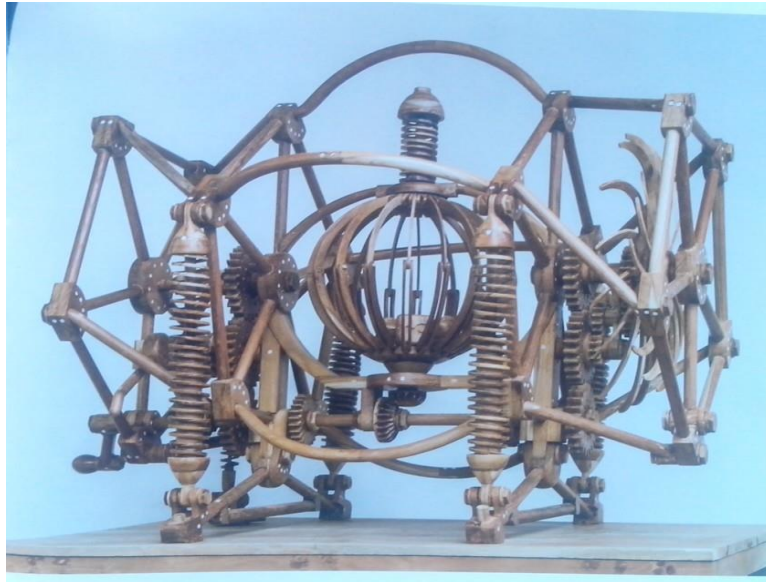


ROLL ROYCE
PANJANG 200 CM. LEBAR 75 CM. TINGGI 75 CM
TEAK WOOD
2011

RUDI HENDRIATNO

Gambar 22 : **Roll Royce**

(Sumber: Rudi Hendriatno, Februari 2014)



Gambar 23 : *Fate Machine IV*
(Sumber: Rudi Hendriatno, Oktober 2014)



Gambar 24 : *Fate Machine V*
(Sumber: Rudi Hendriatno, Oktober 2014)



Gambar 25 : **Fate Machine II**
(Sumber: Rudi Hendriatno, Agustus 2014)



Gambar 26: **Komponen-komponen karya**
(Sumber: Dokumentasi Gilang Surya Ramdani, Mei 2017)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207

Laman: fbs.uny.ac.id; e-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 378g/UN.34.12/DT/III/2017
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yogyakarta, 15 Maret 2017

Yth. Bapak Rudi Hendriatno
Studio 211 Kersan

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul:

SENI KINEKTIK MATERIAL KAYU KARYA RUDI HENDRIATNO

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : GILANG SURYA RAMDANI
NIM : 13207241058
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Kriya
Waktu Pelaksanaan : Maret – April 2017
Lokasi : Studio 211 Kersan

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Wakidi, S.Pd.

NIP19721110 200701 1 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/34-00
10 Jan 2011

Nomor : 067 /UN34.12/TU/SK/2016

Yogyakarta, 15 Maret 2017

Lampiran :

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.

Dekan

u.b. Wakil Dekan I

Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi Pendidikan Seni Kriya yang mengajukan permohonan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Nama : GILANG SURYA RAMDANI
2. NIM : 13207241058
3. Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa / Pend Seni Kriya
4. Alamat Mahasiswa : Gedung Kiwo M51/707 RT40/09, Yogyakarta
5. Lokasi Penelitian : Studio 211 Kersan
6. Waktu Penelitian : April 2017
7. Tujuan dan maksud Penelitian : Mendapatkan data penelitian
8. Judul Tugas Akhir : SENI KINETIK MATERIAL KAYU
KARYA RUDI HENDRIATNO
9. Pembimbing : 1. Muhajirin, S.Sn, M.Pd
2.

Demikian permohonan ijin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan,

Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn.
NIP. 19700203 200003 2 001

SURAT PERNYATAAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Rudi Hendriatno S.Sn
Profesi : Seniman
Alamat : Kersan RT 08, Tirtanirmado, Kasihan, Bantul

Menyatakan bahwa

Nama : Gilang Surya Ramdani
NIM : 13207241058
Jurusan : Pendidikan Seni Kerajinan

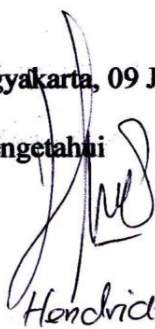
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa telah melaksanakan kegiatan penelitian meliputi kegiatan observasi, dokumentasi dan wawancara dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul Seni Kinetik Material Kayu Karya Rudi Hendriatno. Dengan ini belum pernah diteliti orang lain untuk kepentingan bersama.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Yogyakarta, 09 Juni 2017

Mengetahui


Rudi Hendriatno S.Sn

SURAT PERNYATAAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Dedy Shoplanto

Profesi : Seniman

Alamat : Jl. Jogoripon, Kaliputih, Sewon, Bantul, Yogyakarta

Menyatakan bahwa

Nama : Gilang Surya Ramdani

NIM : 13207241058

Jurusan : Pendidikan Seni Kerajinan

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa telah melaksanakan kegiatan tiangulasi dan penelitian untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul Seni Kinetik Material Kayu Karya Rudi Hendriatno. Dengan ini belum pernah diteliti orang lain untuk kepentingan bersama.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Yogyakarta, Juli 2017

Mengetahui


Dedy Shoplanto

SURAT PERNYATAAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : RIO RAHARJO
Profesi : MAHASISWA
Alamat : JL. SURYODININGRATAN NO. 32
MANTRI/ERON - YOGYAKARTA ✓

Menyatakan bahwa

Nama : Gilang Surya Ramdani
NIM : 13207241058
Jurusan : Pendidikan Seni Kerajinan

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa telah melaksanakan kegiatan tiangulasi dan penelitian untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul Seni Kinetik Material Kayu Karya Rudi Hendriatno. Dengan ini belum pernah diteliti orang lain untuk kepentingan bersama.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Yogyakarta, Juli 2017

Mengetahui



RIO RAHARJO